

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragon
MAGAZINE

DragónTM

MAGAZINE

MODULOS:
GRAVES
CIRCUNSTANCIAS



AL OTRO LADO
(Para El Señor
de los Anillos)

ASI FUE LA
GEN CON'95



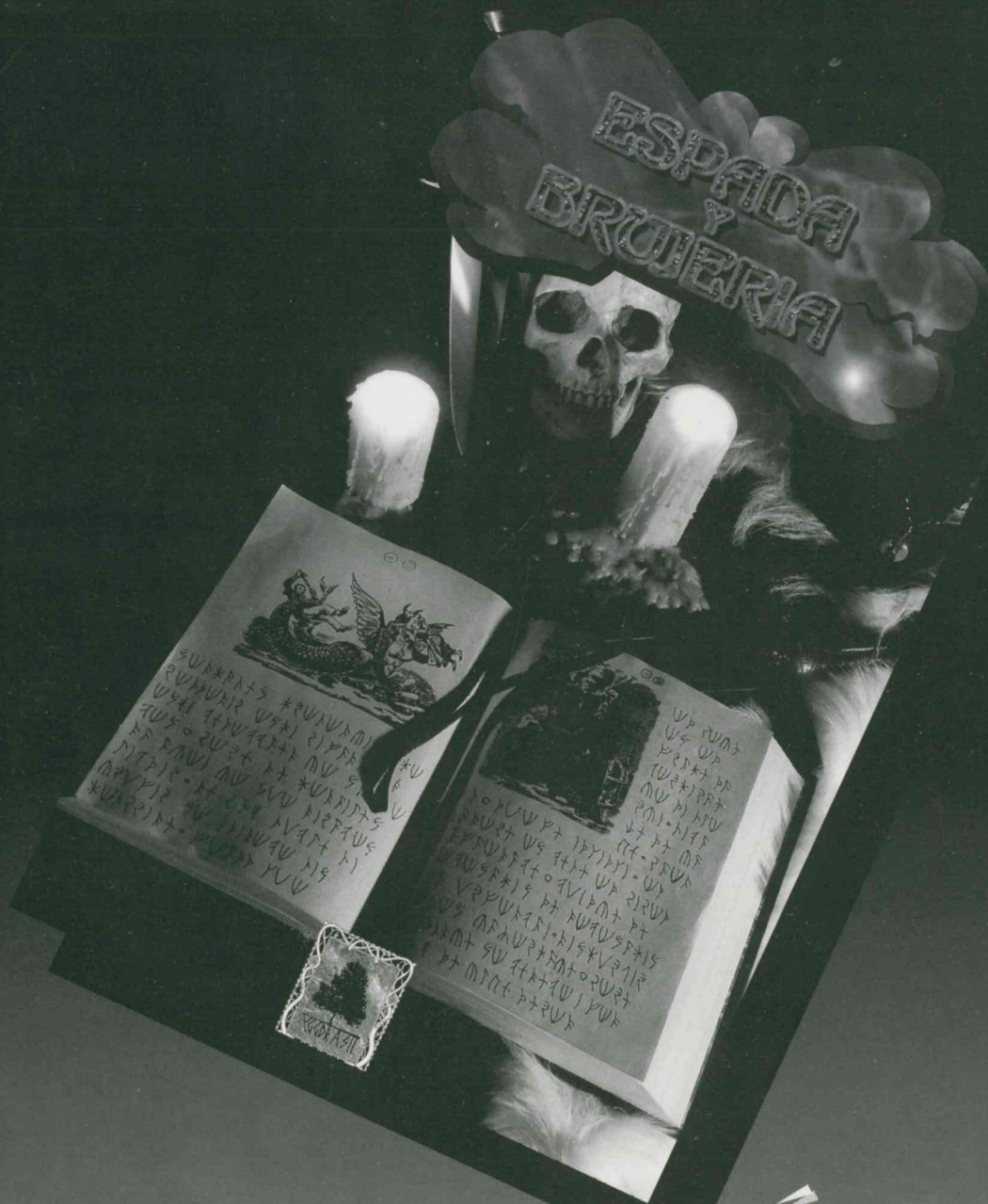
DAN
ELE⁹⁵



8 414090 102452



ATRÉVETE...



¡¡¡AHORA TÚ ERES EL PROTAGONISTA!!!



YGGDRASIL JOCS

SUMARIO

NUMERO 23
ENERO 1996

EDICION EE.UU.

PUBLISHER
TSR INC.

FICTION EDITOR
BARBARA G. YOUNG

ASSISTANT EDITOR
DALE A. DONOVAN

ART DIRECTOR
LARRY W. SMITH

EDICION ESPAÑA

DIRECTOR
LUIS VIGIL

REDACTOR JEFE
FRANCISCO JOSÉ CAMPOS

REDACTORES
JAIME ALBA
LAURA BALESTRA
ANGEL CARRILLO
LUIS D'ESTRÉES
MARTA DOTU
RICARD IBÁÑEZ

ALEX MIQUEL
LUIS SALVADOR
JORDI ZAMARREÑO

TRADUCTOR
ALBERT SOLÉ

ILUSTRADORES
XAVIER MUISQUERA
LUIS MIRACLE

CORRECTOR DE ESTILO
FRANCISCO SOLSONA

DISEÑADOR GRÁFICO
VÍCTOR
COSCUBIELA

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
HANS L. KÖTZ

DIRECTOR COMERCIAL
FRANCISCO MORALES

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ANGEL SOMOZA

ARTICULOS

12 LOS NUEVE SEÑORES

El desconocido hasta ahora «quién-es-quien» de los insondables abismos de Planescape.

20 PRIMAL RAGE

Directamente de la pantalla del ordenador a tu Compendio de Monstruos. ¡Cuidado con ellos!

25 EL MONSTRUO ADECUADO PARA LA AVENTURA ADECUADA

Los clásicos horrores de La llamada de Cthulhu se ponen al día: normas de utilización para Guardianes de los Arcanos inteligentes.



32 DRAGON DICE: CARTAS DE EFECTOS MAGICOS

Nuevas reglas y nuevas cartas para mejorar tus partidas del juego que más priva en la actualidad: Dragon Dice.

38 GEN CON '95

Las gárgolas son bichos muy vistos en el AD&D. ¿O quizá no? Te presentamos a cuatro pesadillas de piedra muy originales.

MODULOS

42 GRAVES CIRCUNSTANCIAS

(Módulo para AD&D, en el universo de Sol Oscuro)
Aunque parezca mentira, en Athas las cosas se pueden hacer mucho más cuesta arriba de lo que están por naturaleza...

55 AL OTRO LADO

(Módulo para El Señor de los Anillos)
Si siempre quisies-



te saber lo que se siente en la piel de los «malos»... ésta es tu oportunidad para sufrir a gusto.

SECCIONES

4 EL RUGIDO DEL DRAGÓN

Ni las cartas ni los dados arredran a nuestro bravo director.

6 PLUMAS ENVENENADAS

Parabienes, comunicados, opiniones y hasta tirones de orejas.

8 EL ORÁCULO DE LOS DIOSES

La ración de sabiduría que «engrasa» tus partidas.

9 +3 EN CARISMA

Del llamamiento al desafío, pasando por la petición de ayuda y el ruego desesperado.

10 EL HERALDO DE LA CORTE

Clubos, roleros, fanzines y jornadas «con fundamento».

11 EL ZOCO DE LANHKMHAR

Chalaneos y compraventas para una economía de subsistencia lúdica.

60 RUNAS Y PERGAMINOS

La particular librería de los lectores de DRAGON.

62 CON PIES DE PLOMO

Nuevas figuras, nuevas sensaciones.

64 JAQUE MATE

Lo que alegra nuestras partidas y hace peligrar a nuestro bolsillo.

65 BYTES Y MAZMORRAS

Escapamos a la influencia de la Liga Anti PlayStation.

66 LA ULTIMA TIRADA

Y como dice cierto cerdito tartamudo: «Eso es... eso es... ¡eso es todo amigos!»



EL RUGIDO DEL DRAGON

UNA MALA NOTICIA

Escribo esto en un momento en el que todo son felicitaciones navideñas y buenos deseos para el nuevo año que llega. Por ello, lamento tener que ser la voz discordante, el pájaro de mal agüero que trae las noticias desagradables.

Pero las cosas son como son, y eso no hay quien lo cambie. Una cosa tenemos clara los que hacemos rol en este país: que el mercado aún no ha alcanzado unas cifras mínimamente óptimas. O sea, en otras palabras, que la cosa sigue mal. Ciertamente, la recién pasada Gen Con 95 fue todo un éxito: en esta segunda convención nacional del rol nos reunimos más roleros que en la primera, y hubo campeonatos, presentación de novedades, ventas en los stands comerciales, el mini «boom» de los Dragon Dice y, sobre todo, se jugó mucho al rol.

Pero, después de ese fin de semana de jolgorio y hermandad, y parafraseando al poeta, la Gen Con «fuese, y no hubo nada...». Así, pues, la situación del mundo del rol en nuestro país, después de ese paréntesis, volvió a ser la misma de antes: mala. Y esto lo digo, naturalmente, desde el punto de vista del fabricante, del que pone productos de JdR en el mercado... y que se encuentra con que no los vende lo bastante.

Esa es la realidad última, la que cuenta: en España, en JdR no vende, al menos lo suficiente para que la industria del mismo sea boyante.

No nos engañemos: llevados por nuestro amor al rol, podemos creernos que cada vez somos más los roleros, y quizá lo seamos; podemos pensar que cada vez se juega más a los JdR, y tal vez sea cierto; podemos imaginar que el rol está en clara alza y, ¿quién sabe?, podría ser verdad... Pero todo eso son suposiciones, mientras que lo comprobable, cifras cantan, es que los JdR no venden lo suficiente, lo que cabría esperar de un país de nuestra demografía y desarrollo.

Vale, también yo conozco las respuestas habituales a todo eso: para empezar y como explicación general está el mal momento del consumo en el país y, además, en el caso concreto del rol, están la dispersión de las ventas entre tantas líneas

de productos, entre tantos fabricantes de JdR, nuevos y veteranos; la habitual compra de un solo ejemplar, que es compartido por varios; las malditas fotocopias piratas; la competencia de las ediciones en idioma original, que son adquiridas por los

impacientes que no pueden aguardar a la traducción en castellano...

Sí, todo eso es verdad, pero lo que a nosotros nos importa, y afecta, es el resultado final: que ustedes los roleros, no adquieran los bastantes ejemplares de los productos que ponemos en el mercado, como para que esto siga adelante. Y esta situación es muy cierta para **DRAGON**. Pues, aunque seamos, con mucho, la revista de rol de más venta en idioma español... esa cifra no es la óptima para poder seguir editándola con la frecuencia actual.

Es por ello por lo que, con gran dolor, me veo obligado a dar la mala noticia de la que hablaba al principio. A saber, que la periodicidad actual, bimestral, es reducida a una periodicidad trimestral. Desde este número, el 23, que tienen en las manos, publicaremos únicamente cuatro números al año... y esperemos que así nos sea posible sobrevivir.

Evidentemente, la otra opción sería cerrar **DRAGON**, pero nuestra dedicación al JdR, del que seguimos, y seguiremos editando las líneas *Advanced Dungeons and Dragons* de TSR y *Shadowrunner* y *Battletech* de FASA, nos anima a continuar con esta edición, aunque sea reducida... en la esperanza, eso sí, de que una futura mejora en la situación nos permita volver a una mayor periodicidad.

Ése, ¡y bien que lamento no poder ser más optimista en estas fechas!, es el buen deseo que tengo para el nuevo año de 1996.

—Luis Vigil

P. S. - La ilustración precolombina de cabecera representa a un guerrero mochica del Perú, luchando con dragones (y que conste que este Director no se visualiza así luchando con las circunstancias, aunque...).

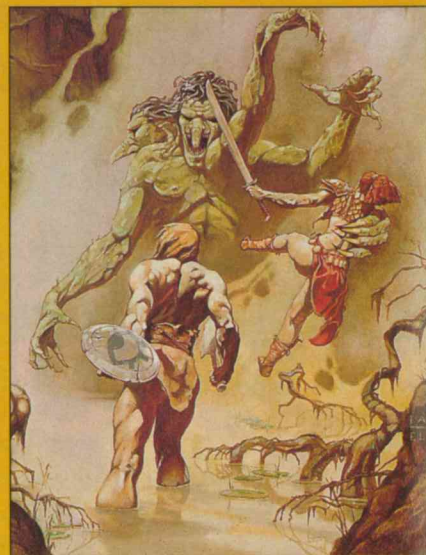
DRAGON Magazine and **DUNGEON** are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of America. **DRAGON** and **DUNGEON** are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in **DRAGON** issue 223 ("The Lords of the Nine", "Primal Rage", "The Right Monster For The Right Adventure", "Speed Up Dragon Dice", "The Dragon's Bestiary") and **DUNGEON** issue 56 ("Grave Circumstances") and is copyrighted 1995 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not hold accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status. Copyright © 1995 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

El Señor de los Anillos JdR, publicado en España por Joc Internacional con permiso de Iron Crown Enterprises.

Copyright © Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en **Dragon** Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en **Dragon** Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. **Dragon** Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragon Magazine, número 23, enero de 1996. Edita: Ediciones Zinco S.A.; Avenida de Roma 157, noveno; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A. S., Pacífico 2, tercero, primera. Tel: 408 06 74. Telefax: 340 37 55. Grabados: MC. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S. A., Avenida de Barcelona 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 Ptas (Incluye transporte)



En la portada de este mes el artista Stephen A. Daniele hace un homenaje pictórico al maestro Frank Frazetta representando una escena del módulo *Graves circumstances*.

TERRORIFIC MASKS



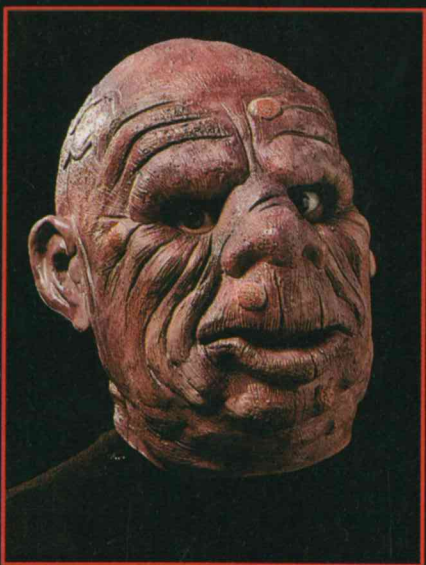
Ref.: 001



Ref.: 002



Ref.: 003



Ref.: 004



Ref.: 005



Ref.: 006



Ref.: 007

3.000 PTAS. + 350 PTAS. GASTOS ENVIO

Ref.:

Nombre

Apellidos

Calle n°

Población C.P.

FORMA DE PAGO

☐ Contrareembolso

☐ Giro postal ☐ Talón nominativo

A.S. c/ Pacífico, 2, 3º 1ª. 08027, BARCELONA

Tel.: (93) 408 06 74 Fax.: (93) 340 57 55

PLUMAS ENVENENADAS

Por cierto, y antes de que se nos olvide: ¡Feliz y rolerísimo año 1996 a todos los lectores de DRAGON!



DOS CRITICAS Y UN DESTINO

Laboriosos y loables señores del gran Dragón:

Con este humilde plastipapiro transcribo mis más sinceros sentimientos de admiración hacia vuestro trabajo. Pero (y espero que esto no sea tomado como una traición por el ordenador) tengo dos (y sólo dos críticas):

1: Con mi primera carta (Goku & friends) iba otra carta dirigida a +3 en Carisma que (para mi desgracia) no publicásteis. Probablemente no había espacio, pero me fastidiásteis (por no decir una palabra basta e inadecuada) bastante. Por lo tanto, ¿que tal si ampliáis la sección?

2: ¿Que le ha pasado al cupón de suscripción y al de pedidos de números atrasados? Rogaría por su reinstalación en la revista.

Ahora va un ruego que espero que no sea interceptado por traidores-mutantes-comunistas: ¿Podéis poner algún módulo en solitario más (como La habitación de Naide) pero para niveles muy bajos (1 o 2)?

Jorge Vilar Palop
Massarrojos (Valencia)

Ampliar, de momento, mal lo tenemos. Por si esto fuese poco, sospechamos que en la redacción tenemos algún feo bicho al que le encanta el papel para cenar: ya no sabemos a ciencia cierta si es que no nos llegan las cartas o que se nos traspapelan. ¿Te vale con un mea culpa entonado a coro por la redacción? Con lo del cupón ha ocurrido algo similar: el fotolito correspondiente debe haberse «caído» de un DRAGON y nadie se ha dado cuenta. Nada, sin embargo, que no puedas arreglar con una atenta carta dirigida al departamento de suscripciones. Ah, tomamos buena nota de tu sugerencia.

GUAY DEL URUGUAY

Soy un rolero uruguayo de veintinueve años y me identifico totalmente con el amigo Felipe Herrera (chileno) cuya carta apareció en la DRAGON número 15 que curiosamente recién compré ayer (7-11-95).

Por suerte hace dos años que algunas librerías (3) comenzaron a traer, tanto en inglés como en castellano, rol: desgraciadamente sólo se consiguen el Básico, el Advanced y Shadowrun, claro que esto no impide que se juegue a Cthulhu, Merp, Rifts, etcétera.

Ya pasó el tiempo en el que el que salía de viaje traía algo, o los viajes a Buenos Aires para comprar un set de dados para no tener que jugar con una calculadora científica (!!). Los precios ni hablar, hay cada ferengi que ni ahí. Un ejemplo: dados de TSR salen a 120 dólares, mientras que un pack de dados gemas (de UK) a tan solo 60 dólares. ¿Salen más caros los dados de plástico común o los gemas?

Estaría interesado en intercambiar módulos, información y lo más importante, amistad. Mi carta es corta, porque escribir a máquina no es mi actividad más querida.

Prometo responder todas las cartas, mi dirección es:

Rubén Decuadra
Durazno 1530/501
11200 Montevideo (Uruguay)

P. D. Debo confesarles que me corroe la envidia, tienen una GEN CON sólo para ustedes. Acaso tendré que emigrar o espero que el siglo XXIII para ir a una Gen Con en el Uruguay. En algún medio uruguayo versado en la fantasía y ciencia ficción prometían un convención para este año, se acaba el año, y ni noticia. Prometen (para no perder la esperanza) stands con libros, CD-Rom, juegos de rol, y demás

cosillas.

A ver, el próximo que se queje amargamente de que si la situación del JdR en nuestro país esto y lo otro, que vaya aprendiendo lo que es sufrir... Aquí estamos para lo que gustes mandar, amigo Rubén. Ojalá la solidaridad entre los hermanos en el rol de ambos lados del Atlántico cunda como los hachazos en una guarida de goblins...

DADOS PARA DAR Y VENDER

Contestando a la demanda de Manuel Gordillo (Sevilla):

Quisiera informale de que aquí, en la ciudad de Valencia, puedo conseguirle todos los D10 caras negras que necesite.

Dispongo de 3D10 de color negro y estaría dispuesto a vendérselos contra reembolso.

Diego Pérez Pérez
C/. Salvador Giner, 32, 18
46910 Alfafar (Valencia)

P. D.: Excelente artículo, Intrigas de Dragón, número 21.

A propósito de dados, ¿habéis visto ya los Dragon Dice? Son tan raros que, si no sabes las reglas, cualquier máster turbio puede tirarlos y decir lo que le dé la gana, estilo: «Pues sale un dragón dorado y te funde los plomos...»

UNO DE LOS QUE SI ESTUVO

Estuve en la Gen Con 95 y me gustaría comentar algunas cosas. Me conocerá la gente que estuvo en las Atarazanas como «el de la Espada».

Quiero decir que gracias al esfuerzo de la organización y al ambiente de compañerismo y camaradería que reinaba, disfruté de los tres mejores días de mi vida. Gracias a todos los que lo hicieron posible, y saludos especiales

para mis amigos del Drac Club, así como para la autora del tercer premio de ilustración (categoría dragones) que sufrió durante tres horas pintando en la mesa de un bar para poder entregar el dibujo antes de volver a su ciudad.

La dirección de mi grupo es:

Solsticio de Invierno

Avda. Clavé, 37-45, Bl. 5, Esc. Dcha., octavo, B

50004 Zaragoza

Las loas siempre son de agradecer, especialmente cuando creemos que son merecidas. No vamos a extendernos sobre el tema de la GEN CON porque ya hemos programado un artículo al respecto, pero la opinión de los asistentes es lo más importante de todo.

MAS VALE TARDE QUE NUNCA

Escribo esta carta para pedir disculpas a todos los que escribieron al club «Los Emisarios del Reino» y se quedaron a las puertas de jugar. Esto se debe a que el club se disolvió, debido a la falta de gente y la abundancia de trabajo, y a nadie se le ocurrió mandar alguna carta para advertirlo.

De nuevo, pido disculpas; y aprovecho para saludar a aquellos que estuvieron con el club desde el principio: Javier, Rayko, Eloy, Salvador, Mariana, Luis Miguel, Carlos, José Carlos, Martí, Ginés, Javier (y dos), Antonio, Alvaro y Susana.

Quiero aprovechar también para deciros que por qué no os animáis más a sacar módulos de cosecha propia, porque según veo, la mayoría de los yankees son un tostón, ya que únicamente se limitan al corte de cabezas, y cuando has cortado muchas, esto abunda en demasía.

Juan Manuel Moreno Madrid

P.D.: Agradecería también que la gente fuera más comedida en sus expresiones ya que lo que no debe faltar es el respeto hacia los demás. No intenté crear algo como este club para estafarle a nadie dos míseros sellos de 30 pesetas, sino para participar con gente a la que no conozco y con la que comparto aficiones comunes en un juego de rol.

Disculpado quedas, Juan Manuel, que este espacio está a disposición de todos, y tu has tenido la valentía de

escribir para dar explicaciones. Estamos de acuerdo en que hay que respetar a todo el mundo, y que la corrección no está de más, sobre todo cuando se trata de un foro público como es DRAGON.

En cuanto a los módulos de «cosecha propia», échale un vistazo al de Señor de los Anillos de este número. No nos negarás que el planteamiento, como mínimo, es bastante original.

MUCHAS COSAS EN MUY POCO ESPACIO

Maestros y padres mágicos, salud.

Mi nombre es Muf, al menos en el JdR. Llevo cierto tiempo como jugador, y mi experiencia como DM es escasa, así que recurro a vuestra sapiencia para que resolváis mis dudas.

El «modulillo» que estoy diseñando plantea la posibilidad de jugar Pj separados. Aunque he leído vuestro artículo «Divide y vencerás», en el número 5 (¡que acabo de conseguir hoy, dos años después de su publicación!) tengo algunas dudas.

Si un Pj está en situación de vida o muerte, ¿no restaría realismo dejarle para intentar guiar a los otros en su ayuda?

¿Cómo evitar problemas tales como Pj que acaparan el juego y sus escuderos o acompañantes PNJ, si les dirige otro jugador?

Como última cuestión, señores, si mi grupo osase enviar un módulo y someterlo a vuestra consideración, ¿aceptáis boli puro y duro, o preferís que demos una pasada por el ordenador o similar?

Seguid rugiendo fuerte, amigos.

José D.

Martín

C / .

Alfonso

Quintanilla,

4, bajo, izq.

4 7 4 0 0

Medina del

Campo

(Valladolid)

P. D. :

¿Qué pasa, roleros de Valladolid y cercanías?

¿Os ha comido la mano un orco? Apenas os veo en la revista. Animaos y escribid ¿no?

Vaya, interesante dilema el tuyo. Lo del realismo, depende desde dónde se mire: si el grupo no sabe que su compañero «escindido» está en trance de muerte, malamente podrán ayudarlo. Sabemos que es duro dejarle a su aire, pero él se lo habrá buscado. Como máster, siempre puedes buscar alguna manera de reunir a todo el mundo para acudir en plan «Séptimo de Caballería»: una carrera contra reloj para salvar a un compañero puede dar una aventura muy interesante si se sabe plantear.

No acabamos de entender tu cuestión sobre los personajes con criados PNJ: suponemos que te refieres a Pj que tienen a PNJ a su servicio, y que se «comen» la partida. La idea básica del «divide y vencerás» es que todo personaje pueda tener libertad de acción y de decisión si se va por su cuenta, y que no todo recaiga en los Pj más poderosos, como suele ocurrir. Al menos, así lo entendemos nosotros.

A Carlos de Ramón:

Pediste que no se publicara tu carta, pero creemos que mereces una respuesta. De mosqueo nada, porque la famosa nota era un purparlé que, desde luego, no iba en serio. Cada uno tiene sus preferencias y sus gustos, y todos son loables. Una nota que seguro que te hará gracia: en la redacción tenemos un par de forofos del Death Metal, que aún quedan muchos resabios en esta casa de cuando hacíamos Fangoria. ¡dos.



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borras) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubí, 70-74

08006 - Barcelona

Tel. 200 75 67

EL ORACULO DE LOS DIOS

Y continúan llegando las más diversas preguntas para los más variados juegos...



• Soy un simple elfo silvanesti llamado Bithalas Guardwood, y tras una aventura con mis amigos, conseguimos hacernos con el grimoire de un mago. Este grimoire llamado La Guía del Dungeon Master, tiene una pequeña anotación en una de sus tablas que me tiene preocupado. Por favor... ¿Qué narices significa el «cada 3» o el «cada 2+1 poción», que aparecen en la tabla 84, en la columna de objetos mágicos? (página 133 de dicho libro arcano).

Otra pregunta del mismo libro, es de la tabla 34, la que proporciona recompensas de PE individualmente, y me remito sólo a los bribones: «Por pieza de oro de tesoro obtenida 2PE». Esto significa que cada moneda de oro que se encuentre el ladrón a lo largo de la aventura le da a PE,

o sólo aquellas monedas que el mismo sustralga? ¿Las del tesoro de un monstruo? ¿Las que le da la milicia por liberar a no sé qué princesita? ¿Sólo vale con las monedas de oro, o se incluyen las de plata, las de cobre y todas las demás al cambio? ¿Los bardos cuentan con esta recompensa en PE?

Pues está claro: de cada 3 objetos de tipo A que se encuentren en un tesoro, hay un 30 por ciento de posibilidades de que uno de ellos (y sólo uno) sea mágico.

La segunda pregunta te la respondes tú mismo: la tabla premia las acciones propias de cada categoría, o sea, que se refiere a las monedas que el ladrón «afane». Por supuesto, esto se aplica tras averiguar el total de monedas rapiñadas (las monedas de valor inferior se convierten también a oro para el cálculo).

Si te fijas, en el último epígrafe de la famosa tabla 34 se dice que los bardos tienen derecho a 5 PE por DG de criatura derrotada. Aunque esté feo, y ya que en esta casa somos partidarios del indubio pro reo, si el bardo limpia los bolsillos de alguien, le aplicaríamos la misma bonificación de 2 PE que al ladrón: al fin y al cabo, son casi primos hermanos...

• ¿Cuántas veces puede intentar forzar un ladrón una cerradura, y cuánto tarda en cada intento?

El número de intentos depende de la situación y del humor del máster (hay muchos que sólo permiten tres intentos,

otros, los que haga falta), y el tiempo ha de ser estimativo de la dificultad: de 5 a 10 minutos como mínimo.

• ¿Qué es más noble y honorífico, ser paladín de paladines o pertenecer a la orden de los Caballeros de Solamnía? (Es por una apuesta con un bardo).

Nosotros diríamos que el ser paladín (mucho más sacrificado, claro está); lo que pasa es que ser Caballero de Solamnía «farda» mucho más. Ya se sabe que los paladines tienden a ser un pelín pesaditos...

• ¿Puedo seguir las reglas generales de RuneQuest y cambiar totalmente el sistema de ataque sin cambiarle el nombre?

Como ya hemos dicho muchas veces, es tu juego, y puedes arbitrarlo como te plazca.

• Para Paranoia, ¿si te pones unas gafas de Rayos X al revés, te quitan un clon?

De dónde has sacado esa información, ciudadano? ¿Acaso estás sugiriendo que el material que graciosamente te cede el ordenador tiene algún efecto secundario? Pasa al cuarto de confesión... (Si lo estimas conveniente, CLARO que matan, ciudadano. Hasta un simple chicle puede ser letal en Paranoia).

• ¿Puedo crear armas fantásticas como armaduras reflectantes?

Siempre que respetes el equilibrio del juego, ¿por qué no? Cualquier reglamento de superhéroes puede darte algunas ideas al respecto.

• ¿Cuánto tiempo se necesita para asimilar conocimientos adquiridos en un libro?

Depende del libro, de la situación y del reglamento que utilices. Sea cual sea este último, será preceptivo un tiro de Inteligencia, Educación o la habilidad más adecuada. Como orientación, aquí tienes una somera guía especulativa que nos sacamos de la manga:

Manual Técnico (Shadowrun): 1D6 horas

Libro de los Mitos (Cthulhu): 1D2 días

Libro de Magia (AD&D): 1D4 semanas

Procedimientos de Combate (MechWarrior): 1D6 meses

Grimorio (Ars Magica): ¡Hasta toda una vida!

Zona
de joc

C/ Castillejos 243

junto a Valencia

Metro: Sagrada Familia

Bus: 18 33 34 43 44 48 50 51

Tfno/Fax: 2320424

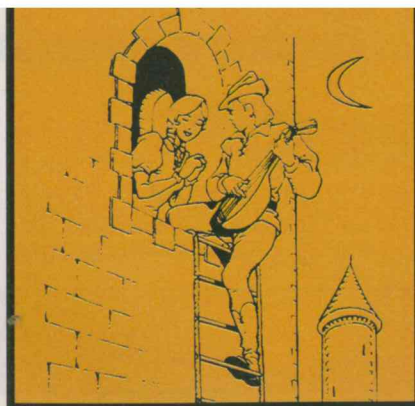
**Rol
Cartas
Wargames
Juegos de mesa
Espacio para
jugar
Partidas y
Campeonatos**

Que quede claro,
Tienda especializada.

Organizamos partidas.

+3 EN CARISMA

A partir de ahora, todo el mundo a mandar mensajes «guays», que la nueva periodicidad de DRAGON así lo exige.



—Soy un esclarecedor (el ordenador es tu amigo) de código de seguridad ultravioleta, que ha oído rumores (los rumores son traición) sobre la existencia de los denominados por los comunistas «Clubes de Rol» y tiene interés por pertenecer a uno situado en el interior del complejo Alfa, sector Val (encia). Por cierto, tengo 14 años.

Jorge-U-Val-1 Vilar Palop
C/. Camí de la Cossa, s/n
46112 Massarrojos (Valencia)

Nota de la Redacción: Por cierto, ciudadano, ¿cuál decías que era tu nivel de seguridad?

—Soy un rolero de León, fanático de RuneQuest y Paranoia, dos juegos bien distintos. Me gustaría tener Pj con quien jugar para RuneQuest y un máster para Paranoia. Tengo casi 15 años. Escribir a:

Rubén Carballo Morán
C/. La Corredera, 48, quinto, B
24004 León

—Soy un desesperado Pj de 17 años, con experiencia, que busca un grupo en el que adentrarse. También hay posibilidad de formarles (gente con experiencia). He jugado a Rolemaster, Señor de los Anillos, AD&D, Dragonlance, Dark Sun, Spellfire, Shadowrun y uno basado en la historia real medieval con las reglas del AD&D, al que se nos ocurrió jugar. Principalmente juegos medievales, AD&D y sus mundos, me encantaría también jugar al MERP. Gente de Avilés y sus alrededores. Interesados, llamar o escribir a:

Pablo Candás González-Rico
Avda. San Agustín, 21, tercero, K
33400 Avilés (Asturias)
Tel. 554 04 56

Nota de la Redacción: El Sr. Tasselhoff ha estado a punto de fenecer leyendo tu carta, debido a la letra que te gastas.

—Soy un rolero desesperado, juego a lo que sea y sepa (si no sé, aprendo). Preferiblemente en grupo, pero no le hago ascos a una partida por correo. Mi dirección es:

Josu Pedrosa González
C/. Vista Alegre, 9, segundo, C
48980 Santurce (Vizcaya)
Tel. (94) 461 75 32

—Soy un dunedain que busca cartearse con gente de todo el reino, para hablar del gran genio de Tolkien, de juegos como el AD&D, el Señor de los Anillos, Fanhunter, Paranoia, Vampiro, Nephilim, Kult; literatura épica y fantástica o de cualquier cosa que queráis hablar, aunque mis preferidos son AD&D y Nephilim. Escribid rápido, os responderé rápido como un rayo.

Luis Felipe Aroca Lucas
C/. Chile, 15
41530 Morón de la Frontera (Sevilla)
P.D. Wenthalion, ¿por qué no me escribes? ¿Ha sido Correos el responsable o no quieres escribirme más?

—Me llamo Raúl, pero me suelen llamar «lolo». Me anuncio como Pj para jugar por correo principalmente a la Llamada de C t h u l h u . También de Pj para Cyberpunk, Kult, Vampiro, Mutantes en la Sombra, el Señor de los Anillos...

También puedo cartearme con roleros y «roleras», preferiblemente de 13 a 17 años. Tengo 14 años. Los interesados escribir a:

Raúl Fernández
C/. Ingeniero Santa Cruz, 17, tercero, D
Zaidin (Granada)
P.D.: Contestaré a todas las cartas.

—Soy un rolero de Málaga y formo parte de un grupo que practica diversos juegos: desde el AD&D hasta el Fanhunter pasando por el Ars Mágica, Vampiro, Star Wars, Werewolf, Cyberpunk, RuneQuest... En nuestro grupo sólo somos chicos (de entre 15 y 18 años) y nos gustaría jugar con chicas, así que todas aquellas chicas de Málaga (de aproximadamente nuestro abanico de edad) interesadas en jugar con nosotros y/o integrarse en nuestro grupo han de llamar al 227 86 05 y preguntar por Juan Carlos (aquí, el menda).

Nota de la Redacción: ¡Oh, qué original petición! Nos parece que nunca hemos tenido ninguna similar. Pero, ¿se puede saber de qué te estás riendo, Tasselhoff?

EL BALUARTE

¡Organizamos partidas y campeonatos!
¡Aprende a pintar con nosotros!

¡Pedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas, Maquetas y muchas cosas más ...

PLAZA DE VERIN, 10
28029 MADRID
TEL.91/ 739 88 31

JUEGOS DE ROL

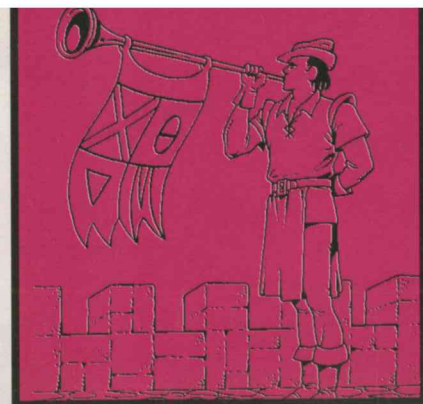
- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y complementos
- Material para dioramas

WARGAMES

- 3W, Abalone Hill, GDV, The gamers ...
- Reglamentos para wargames de figuras
- Figuras de 15 y 25 mm : Battle honours, Essex, Front rank, microtanks ...

EL HERALDO DE LA CORTE

Pasada la euforia de la GEN CON, bueno es saber que hay otra gente que organiza portentosos saraos y «performances» diversas.



• Hola: Somos un club de rol de Sevilla, si te aburren tus misiones de El Señor de los Anillos con los suplementos Libros de Reglas y Rey Brujo o In Nomine Satanis, mándanos una carta a:

David Belvis Jiménez

Los Príncipes Fontanilla, Bl. 2, undécimo, primera, Izq.

41009 Sevilla

¡Preferencia para chicas! y por sólo veinte duros.

Nota de Redacción: Al menos nos podríais decir cuál es el nombre de vuestro club ¿no? Y a Laura Balestra, ¿le haríais descuento?

• El Círculo de Lhork y la Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Las Rozas (Madrid) organizan la I Exposición de Ilustraciones, Planchas de Comics, Portadas y Fanzines «TBOROZAS'95» los días 2 y 3 de diciembre en la Casa de la Juventud. Además de la exposición, podremos ver la

proyección de películas de animación, coloquios y ponencias, stands de librerías, etcétera.

Otra nota: **DRAGON** aprovecha para mandar calurosos saludos a Eugenio Fraile, que es casi ya de la familia.

• Se anuncia en el Heraldo de la Corte al Club de Rol Hellfire. En realidad, el club nació el 14 de diciembre de 1994, pero no nos hemos decidido a escribir hasta ahora y lo hacemos porque el embrión que fue el grupo de juego de rol Hellfire ya es un buen club al que pueden dirigirse todos los que quieran.

Jugamos a unos quince juegos, pero preferimos AD&D, La llamada de Cthulhu, Aquelarre, INS/MV, El Señor de los Anillos, y lo que caiga en nuestras zarpas.

Nuestros socios rondan la quincena, y somos muy felices y roleros. Aquellos que vieron a un mago de túnica gris con bordes verdes y a un clérigo de tonos pardos en la Gen Con'95 ya saben de dónde se escaparon.

Associació Juvenil Hellfire Club de Rol C/. Rambla Balmes, s/n

08100 Mollet del Vallès (Barcelona)

Teléfono no oficial: (93) 570 12 86 y preguntar por Marc

• Los días 3, 4 y 5 de enero el Club Mitagos organiza las II Jornadas de juego de Rol, Estrategia y Simulación de Cruces, Gurutxeta 96. Con la colaboración de los clubs Akerrak Co., Rigor Mortis, Nazgaroth Drow, Nocturnam, Lord d'Rol y algunos otros colaboradores de la zona de Vizcaya, se plantean una gran variedad de actividades que tendrán lugar en la casa de cultura de Cruces (Barakaldo) en dichas fechas. Las actividades previstas incluyen:

Exposiciones sobre el arte, la literatura y el mundo del rol. Una exposición con

figuras, dioramas, originales de ilustraciones de juegos, etcétera.

Mesas redondas sobre los juegos de rol y el cine fantástico.

Proyección de obras maestras del cine fantástico.

Partidas abiertas de rol.

Partida de rol-espectáculo de terror (con la colaboración del grupo de teatro Puck).

Partidas de Wargames a varios niveles y exhibición.

Por supuesto, un amplio lugar para los aficionados a los juegos de cartas.

Los que quieran contactar con el Club Mitagos:

Llamar a Ricardo Hueso (94) 499 36 14.

• El pasado mes de octubre tuvo lugar el XXII Concurso de Maquetas Plásticas Santos, en Valladolid. Es de resaltar el incremento de participación y la alta calidad de las obras presentadas a concurso, que sin duda contribuirán a afianzar el prestigio conseguido por este certamen modelístico, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras. **DRAGON** desea agradecer tanto la profesionalidad de los organizadores como la puntual información que, año tras año, recibimos acerca del evento, demostrando la confianza que depositan en nosotros.

• Acaba de aparecer, aunque con un poco de retraso el número 3 del Boletín de BattleTech editado por la asociación Solaris, Solaris Reporter. Para suscribirse a Solaris Reporter (suscripción por 4 números) puede mandarse un giro postal por valor de mil pesetas (números cero al tres) o de mil doscientas (números cuatro al siete) a:

Roberto Ferrero Martín (Asociación Solaris) Av. Tres Cruces, 29, sexto, C 49009 Zamora

Otra nota más: Ya se sabe, sin pasta ni agallas, no hay galaxia.



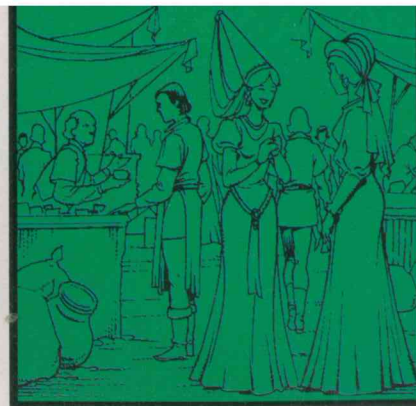
**ROL
&
COMICS**

COMIC NACIONAL E IMPORTACION
VIDEOS - CAMISETAS - POSTERS
JUEGOS DE ROL - MINIATURAS

C/ DOCTOR CARO, 45 - 03201 **ELCHE** (ALICANTE)

VENTA POR
CORREO A
TODA ESPAÑA
☎ (96) 543 82 87

EL ZOCO DE LANKHMAR



Después de fiestas, el bolsillo estará tan paupérrimo que seguro que habréis de confiar en esta sección.

• Vendo o cambio (a negociar):

Merp básico (no en perfecto estado)

Guía de la Tierra Media

Lorien

Moria

Hojas de datos de personaje (AD&D)

Jorge Vilar Palop

C/. Camí de la Cossa, s/n

46112 Massarrojos (Valencia)

P.D.: Sólo Valencia y provincia

• Cambio por material del AD&D –sobre todo, el Manual del Jugador y la Guía del DM, productos imprescindibles–, los siguientes productos: RuneQuest, básico, Star Wars el JdR, Star Wars la Guía, y de Rolemaster el siguiente material: el Manual de Personajes, el de Combate, el de Hechizos, el de Criaturas y Tesoros, Los Señores del Mar de Gondor, y la Guía de la Tierra Media.

Imprescindible buen estado del material. Interesados por esto u otras sugerencias, preguntar por José (hijo).

José María López Casas

Avda. América, 4, tercero, B

18006 Granada

Tel. (958) 81 61 19

• Me urge vender el Black Lotus de Magic (sí, sí, no es de coña). Precio muy negociable y asequible (menos de 15.000 pesetas), y la mayoría de The Dark. Las cartas, en perfecto estado.

Interesados, llamar al (925) 25 48 24, entre las 00:00 horas AM y las 5:00 horas AM (por cuestiones laborales). Preguntar por Héctor.

• ¡Atención!

Vendo los siguientes juegos de rol en un estado muy bueno, están sin abrir y nunca he jugado:

Para AD&D (originales):

Prisioneros de Pax Tharkas, 500 pesetas.

El castillo de Quarra, 500 pesetas.

La torre fantasma, 500 pesetas.

Reto crucial, 500 pesetas.

El centro del poder, 500 pesetas.

Sherlock Holmes JdR (también originales):

Asesinato en el Diógenes, 600 pesetas.

La esmeralda del Río Negro, 600 pesetas.

Crimen en el palacio de Buckingham, 600 pesetas.

El heredero desaparecido, 600 pesetas.

Además, vendo los siguientes libros de literatura medieval, los tengo empaquetados sin abrir:

La espada sin honor, 1.000 pesetas. (D&D)

El zigurat de Kalak, 1.000 pesetas (Sol Oscuro)

El pozo de las tinieblas, 1.000 pesetas (Reinos Olvidados)

Si te interesa algún libro, ponte en contacto conmigo:

Alfredo Alvarez Ortiz

C/. Severo Ochoa, 17, segundo, D

05200 Arevalo (Avila)

Tel. (920) 30 34 27

Me gustaría cambiar Magic The Gathering, mazo inicial + cartas suplementarias por Doom Trooper.

Interesados, llamar de 13.00 a 22.00 horas los fines de semana y de 18.00 a 22.00 horas los demás días, al número de teléfono (968) 14 13 14. Preguntar por Diego Damunt.

• Vendo el módulo de Mutantes en la Sombra «Sueños Turcos» por 1.000 pesetas. Está en perfecto estado. Interesados llamar al (988) 22 47 42 preguntando por Miguel, si no, escribir a:

Miguel Angel Gómez Sánchez

Avda. de Ribeira Sacra, 10, primero

32002 Orense

• Cambio Shadowrun con las tapas desgastadas y rotas, pero lo demás, bien, y RuneQuest por Vademécum de Ravenloft.

También hago módulos de 20 páginas al gusto del interesado por 250 pesetas. Soy bueno haciéndolos.

Los interesados en el cambio del juego, haced el favor que sea de Córdoba –Españ–, es que estoy más seco de dinero que en la guerra.

Interesados en algo, que llamen al (957) 29 16 86. Preguntad por Rafa.

• Vendo el siguiente material por jubilación anticipada voluntaria:

Manual Cyberpunk 2.020 por 2.000 pesetas.

Guía Urbana Night City por 2.000 pesetas.

Historias de Forloen Hope (8 aventuras Cyberpunk) por 1.500 pesetas.

Además, comprando el lote, te regalo las hojas de personaje. Todo el material es nuevo, pues no he jugado y apenas tiene seis meses. Interesados escribir a:

Fco. José Fernández Trujillo

Bda. Isidoro Arias, 2, tercero, tercera

29730 Rincón de la Victoria (Málaga)

• Vendo un ejemplar del juego Aliens de Leading Edge en buen estado, por 3.000 pesetas, y otro del juego Oráculo (a estrenar) por 2.500 pesetas. También vendo una miniatura de Acorazado de los Lobos Espaciales para el juego Warhammer 40.000 por 3.000 pesetas (pintada).

Además, vendo los siguientes libros del juego Marvel Superhéroes:

Basic Rules Set (caja), 1.000 pesetas.

Advanced Rules Set (caja), 1.500 pesetas.

X-Forces (caja), 1.500 pesetas.

Webs (caja), 1.500 pesetas.

Avengers Archive (caja), 1.500 pesetas.

Lands of Dr. Doom (caja), 1.500 pesetas.

Handbooks of the Marvel Universe (Vols. 1, 2, 3, y 8) 1.500 pesetas c/u.

Judge Screen, 1.000 pesetas.

Concrete Jungle, 500 pesetas.

Fault Line, 500 pesetas.

Pit of the Viper, 300 pesetas.

The Left Hand Eternity, 1.000 pesetas.

Cosmos Cubed, 1.000 pesetas.

Realms of Magic, 1.000 pesetas.

After Midnight/Night Moves/Night Life (Trilogía), 2.500 pesetas. (los 3)

All this and World War II/The Weird, Weird West/The Revenge of Kang (Trilogía) 2.500 pesetas (los 3).

Flames of Doom, 500 pesetas.

Reap the Whirlind, 500 pesetas.

Mutating Mutants, 500 pesetas.

X-Terminate, 500 pesetas.

Warlord of Baluur, 500 pesetas.

Todos los libros están en inglés.

Llamad al (928) 81 05 14 o escribid a

Pedro Duque Fábregas

C/. Valencia, 5

35500 Arrecife de Lanzarote (Gran Canaria)

AHORA YA TE HAN SIDO REVELADOS SUS NOMBRES...

por Colin McComb
Ilustraciones de Tony DiTerlizzi



Los nueve señores

No es ningún secreto, los baatezu son peña reservada. Esconden secretos que sorprenderían a los mismísimos poderes y hacen todo lo posible por mantenerlos ocultos; pero algunas veces uno de ellos trasciende. Cuando eso sucede, sus misterios se derraman por todo el multiverso.

Este artículo se basa en el libro acerca de Baator del escenario de campaña Planescape®. Te recomendamos que consigas uno si quieres profundizar más en este saber arcano.

Las notas del obstinado Willgan

Los años no me ha tratado bien, ¿pero acaso ello importa? No. Nunca fue relevante. Y mientras esos pringados que se autodenominan académicos bailaban y reían en compañía de los Sensibles, antes de cruzar para siempre el umbral de la muerte, yo perseveraba. Hasta lograr que mis estudios fructificasen y albergaran la trascendencia de la sabiduría.

Y ahora pagan su desdén. Puede que no haya perseguido los elusivos sonos y los misteriosos colores que se esconden tras las formas de los poderes. Jamás tuve la suficiente imaginación. Algunos dicen que es una especie de maldición. Yo creo que es una bendición. Significa que prefiero concentrarme en los hechos y no dejo que un puñado de presuntuosos me distraigan de la persecución de la verdad.

¿Os parezco un amargado? Lo soy. Se han burlado de mí, me han vilipendiado, he estado solo en mi búsqueda, mi corazón vivía desolado ante el vacío de conocimiento que mis ansias pretendían llenar. Pero por fin lo he logrado, he robado las respuestas ante las mismas narices de un baatezu.

¡Ja!

Conseguí el secreto acerca de los Nueve Señores, ¡y que caigan sobre mí todas las maldiciones si alguien logra detener ahora mi afán de tener una vida mejor a partir de mañana!

Los Nueve Señores son los misteriosos gobernantes de Baator, el Pozo de las Nueve Capas, las Malolientes Fauces de los planos. Sus orígenes se pierden en la noche de los tiempos, parece incluso que más allá de lo que los poderes son capaces de recordar. Su verdadera dimensión nunca ha sido revelada, al menos hasta ahora.

En resumen, se trata de un enigma. ¿Cuál es su propósito? ¿Actúan simplemente como guardianes de su plano, o desarrollan un papel más activo? ¿Existen realmente? ¿Cuáles son sus relaciones con los habitantes de sus respectivos planos, sea con los dioses o con el último de los baatezu?

Para comprender a los Señores, quizás es mejor empezar explicando exactamente qué es lo que se dice acerca de lo que son y hacen.

Los Señores y aquello que son

A pesar de que muchos sostienen que los Señores no son más que las esquizofrénicas imaginaciones de aquellos que han errado en los páramos desolados de Baator, la verdad es que los Señores han estado presentes en su plano desde tiempo inmemorial. Pueden parecer tan sólo que son fuerzas primarias, incorpóreas y superfluas, pero no es así. Son seres individuales, y todos persiguen afanosamente más poder. Lo que ocurre es que sus deseos les hacen trascender durante milenios, al contrario de lo que pasa con las miserables y mortales vidas que conocemos. Eso no significa que

los Señores no puedan reaccionar rápidamente en caso de que lo consideren necesario; acostumbran a planificar las cosas a largo plazo, simplemente.

Cada uno de los Señores pertenece a su propia capa de Baator. Su presencia en el plano es retorcida y deforme, para ser precisos, la presencia en el plano que ellos mismos encarnan. Ésta es la razón por la que el Averno, la primera capa, es un páramo maldito y agrietado, perfecto para el entrenamiento de los ejércitos baatezu que luchan en las interminables Guerras de la Sangre; mientras que la cuarta capa, Phlegethos, es un pozo envuelto en llamas que abraza a todo aquel que viaja a sus infernales entrañas. Ellos son los protectores, los defensores de cada una de las capas, cada Señor toma las calidades de su capa en un esfuerzo por proteger su esencia natural de los estragos del caos. Nunca sabremos quién les impuso tal tarea, lo único que podemos decir es que la cumplen a rajatabla, poniendo en ello todo su empeño.

Los Señores tienen nombre, aunque sólo los de tres de ellos habían trascendido hasta el momento. Al igual que pasa con otros demonios, los nombres de los Nueve Señores sirven para invocar su poder; de hecho, el primer hechicero en pronunciarlo dispondrá del demonio por un tiempo, aunque eso no quita de que el conjuro pueda ser una inconveniencia.

No fue sin dolor que logré descubrir sus nombres. Lo soporté todo hasta que vi llegado el momento deseado, el de escribir sus nombres en el papel y en la inmortalidad. Aunque éstos no son sus nombres verdaderos, siguen siendo nombres de poder. Los Señores son Bel, el Señor de la Guerra, de

la Desolación, del Averno; Dispater, archiduque de Dis, la capa del hierro al rojo; Minauros, vizconde de Minauros la Hundida; Fierana, la feroz Señora de Phlegethos; el príncipe Levistus, de las aguas del Estigia; la Bruja, la condesa Malagard de Malbolge; la Babosa, archiduque de Maladomini; Triel, el Caído; el barón Molikroth de la gélida Cania; y el Señor Oscuro de las sombras de Nessus.

La cruda realidad es que, de vez en cuando, los Señores intentan hacerse con trozos de las capas de los otros Señores. Se dice que el príncipe Levistus, Señor de la Quinta, es el más avaricioso de todos en este sentido. Se rumorea que está planeando el asalto al dominio de uno de sus compatriotas, al menos, eso se dice en Estigia, su capa, por lo que sus baatezu, los amnizu, están particularmente interesados en reclutar patanes que crean estar capacitados para el trabajo.

Sus poderes

Los Señores son algunos de los matasietes más poderosos del multiverso conocido. Controlan todos las capas de un plano, lo cual es mucho más de lo que pueden decir la mayoría de los otros poderes. Los señores del Abismo mantienen que ellos son igual o más importantes, pero la caótica política que envuelve las relaciones entre los tannari hace que no puedan competir con sus vecinos. Por otro lado, los Nueve Señores tienen intención de dejar de lado sus diferencias por un objetivo común; los señores del Abismo son incapaces de imaginar tal posibilidad.

De algún modo, los señores son sus capas. Tienen la habilidad de mover sus tierras, hacerlas entrar en erupción, de levantarlas, ondularlas y de hacerlas palpar hasta mostrar sus entrañas. Pueden ver lo que ocurre en toda su capa, atravesando cualquier intento de lograr un refugio de privacidad: no está claro si pueden ver en el reino de otro poder sin haber obtenido el visto bueno del dios correspondiente.

No son omniscientes, desde luego. No están al tanto del sonido de cada piedra al caer, ni de cada

soplo de viento, pero si así lo desearan podrían estarlo, un tiempo al menos. Tan sólo tienen que centrar su atención en ello, dejando de lado otras cuestiones.

¿Son omnipotentes en su capa natal? No se sabe, pero se supone que eso es harto improbable. Tienen un inmenso poder, cierto, pero eso no significa que puedan hacer cualquier cosa. Rara vez fuerzan a alguien a hacer algo, eso es de sobras conocido; un plan bien diseñado siempre se basa en que sus participantes actúen por propia voluntad, haciendo que cada pieza del mecanismo crea que la idea ha sido suya. Dispater encuentra especialmente interesante la idea de manipular la voluntad de los seres para hacer que cumplan la suya. Tan sólo en casos extremos utilizaría su inconmensurable poder para doblegar la mente de alguien reacto a sus planes.

Tienen poder sobre el viento y la lluvia, a su disposición está la tierra y también el fuego (aunque, desde luego, las preferencias de cada Señor les impulsan a utilizar un elemento u otro). También tienen sus especializaciones, siempre destructivas, focalizadas en un poder en particular. El Señor del Averno utiliza las explosiones. Dispater, las emociones. Minauros prefiere la enfermedad. Fierana, evidentemente, hace uso del fuego, mientras que Levistus es portador del poder de la amnesia y de sus correspondientes miserias. La condesa Bruja destruye con la simple fuerza y el poder aplastante, mientras que Triel se deleita con la entropía y la corrupción. Molikroth prefiere el hielo... ¿y el noveno? Nadie lo sabe, pero debe poseer un temible poder también, si no, nadie hablaría de él.

Sus relaciones

No es ningún secreto que los Señores dan órdenes a alguien. Han de tener tratos con alguien si quieren que algo se lleve a cabo, ¿Cierto? ¿Así que con quién tratan? La lista es bastante pequeña. Pactan entre ellos mismos, naturalmente. Ellos negocian con los poderes. Y también pasan sus órdenes a los demonios del foso y a baatezu menores. Y, de vez en

cuando, pueden hacer un trato con un mortal.

Los otros señores

Los sentimientos de unos respecto a otros podrían ser definidos de la mejor forma posible como un odio cortés. Cada uno de ellos desprecia al otro, pero pocas veces se encuentran en posición de afectar el uno al otro. Como se mencionaba antes, algunas veces intentan robar alguna tierra y trasladarla de una capa a otra, intentando aumentar sus propias posesiones a expensas de sus colegas, pero este truco pocas veces tiene éxito. Y cuando se lleva a cabo, no pasa nada. Y es más, ellos lo encuentran un juego divertido. Quizá se están midiendo los unos a los otros, o quizá su papel en esto es ver qué naturaleza se alzaría triunfante. Sea cual sea la verdad, se sabe que usan a los mortales como peones de su eterna partida, llevándoles aquí y allá en infructuosas misiones hasta que los Señores se cansan de la charada.

Una leyenda dice que que un mortal ha conseguido enfrentarse a los Señores en una lucha sin cuartel. Cómo lo consiguió, nadie lo sabe, pero para intentar rivalizar con los Señores has de ser un lelo o un genio... o ambas cosas.

Los Señores normalmente están demasiado ocupados como para prestar atención a cada problema que les afecte. Por ello han creado todo un sustrato de nobles bajo su poder. De una manera completamente feudal, cada uno de ellos tiene toda una corte y un personal que se ocupa de los pequeños problemas de la capa, permitiendo que el Señor pueda dedicarse a los auténticos problemas. Los nobles son, obviamente, de rangos menores aunque ellos pretendan aparentar ser más importantes de lo que son. Sin embargo, todos ellos son demonios del foso de un poder increíble. Algunos de ellos son más poderosos y experimentados que los mismísimos Ocho Oscuros, mientras que otros aún son muy jóvenes, aunque ya demuestran un excelente ingenio.

Los nobles intrigan y hacen planes a voluntad, intentando superar los límites de sus propios amos y

buscando su propio beneficio. Se dice que cuando un demonio del foso aprende cómo manejar el poder verdadero y cómo funcionan las cosas, puede intentar alcanzar el rango del Señor para él mismo. Ha ocurrido algunas veces.

Naturalmente, estos nobles no ignoran el uso de seres mortales para sus planes. Algunos permiten que éstos tengan un papel determinante en sus maquinaciones. Y en determinadas ocasiones dejan que desarrollen sus propios planes e intrigas.

Los poderes

¿Cuál es entonces la relación entre los Señores y los poderes? Nadie lo sabe a ciencia cierta; probablemente sean por lo menos tirantes, aunque es difícilmente imaginable que sean abiertamente hostiles. La lucha entre entidades de tal magnitud acostumbran a acarrear la devastación de capas enteras de planos. Y eso tiene pocas probabilidades de ser aceptado por los poderes o por los propios Señores.

A pesar de todo, no es un secreto que Set y Levistus están en estado de preguerra. Ambos tienen objetivos difícilmente compatibles, cada uno

trama por su cuenta la destrucción del otro. Levistus ha utilizado a sus letales agentes para acabar con los templos a Set, mientras que los esbirros de este último han causado estragos entre los amnizu y en las ciudades de Estigia. Por ahora están en un impasse, pero ambos buscan la oportunidad de partirse la cara al otro, y recompensarán largamente a aquel que pueda hacerlo por ellos.

Existen rumores de que fue la animadversión de uno de los Señores la que expulsó del Abismo al panteón orco y lo empujó a establecerse en Acheron y en otros planos aún más lejanos. Puede que sea verdad o puede que no, pero si lo es, los Señores tienen mucho más poder del que podíamos creer anteriormente.

No es ningún secreto, a veces los Señores y los poderes trabajan conjuntamente. Tienen enemigos comunes como los tanarii, por-

tadores del caos, por no mencionar directamente a otros poderes. ¿Por qué? Ocasionalmente, un Señor puede ayudar a uno de los poderes de su capa contra el poder de otra. Esto es conocido como política de conveniencia, y los Señores y los poderes la llevan a cabo en toda su extensión siempre que les es posible.

Los Demonios

Ésta es para mí la parte más interesante. ¿Cómo es posible, por todos los infiernos, que un ente tan poderoso como un Señor pueda estar interesado en algo tan mi-



serable y bajo como un demonio? ¿Están los Señores encargados de velar por la raza baatezu, o bien sus atribuciones son mucho más

Mi teoría es que los demonios son simplemente como los legados de los Señores, que son incluso una herramienta más pequeña que la casta de nobles. Los Señores están preocupados por la Guerra, es sólo que ésta ocupa un lugar tan lejano en sus prioridades, por lo que han delegado tal responsabilidad por completo en los baatezu.

Los Señores en verdad mandan sus propios ejércitos de baatezu, demonios que han escapado de la férrea jerarquía de los baatezu impuesta por los Ocho Oscuros. Aunque los seguidores de los señores tienen que someterse a la misma selección y a las mismas torturas para ascender de rango, ellos sólo tienen que responder ante los nobles de los Señores, y ante el Señor en persona. Esto no impide que los ejércitos de baatezu de los Ocho Oscuros consigan refuerzos reclutando a esos lelos por la fuerza cuando ello es posible: se dice que los sirvientes de los Señores son unos insufribles presumidos, y normalmente son los primeros en la línea del frente; y, al menos así, pueden encontrar alguien que ocupe su lugar.

Todos los demonios, al fin y al cabo, reverencian a los Nueve Señores y no por otra razón que porque los Señores pueden exprimir la vida de los baatezu. Pero los demonios pocas veces son llamados para hacer tal cosa, ya que los Señores tienen otros sirvientes y legados para que colmen sus deseos.

El pacto con los mortales

Una vez cada mil años, un mortal es lo suficientemente poderoso o astuto como para esquivar las medidas de protección de los Señores: quizás esto se dé por propia voluntad de los Señores, que sea una parte más de su plan. Sea como sea, de vez en cuando el Señor conjurado encuentra que responder y manifestarse ante el mortal en plenitud puede ser divertido. De este modo, el pobre pringado será imbuido por su «gracia», por la absoluta y total gloria del Señor. A veces, reducen a cenizas al ofensor; normalmente, guiarán al pobre mortal a través de los senderos

profundas? ¿Nos hemos perdido algo?

Rara vez los Señores tienden a dejar que los baatezu arreglen sus propios asuntos. No se sabe si los Señores tienen algún trato con los Ocho Oscuros, amos en teoría de los baatezu. Además, uno podría pensar que la furiosa y eterna Guerra de Sangre daría a los señores algo en qué pensar, ya que sería su tierra la que se iría al cuerno si los tanar'ri se saliesen con la suya.

de la traición, conduciéndole a la locura, lo cual hará aumentar más los poderes del Señor en cuestión.

Esto pasa normalmente a través del sacerdocio. Los Señores ganan poder a través de sus seguidores mortales, al igual que los dioses, aunque no puedan conceder conjuros. A pesar de todo, la devoción de los mortales es algo tan poderoso que los Señores la ambicionan por encima de muchas otras cosas. Se dice que ésta es la única razón por la que los Señores se dignan a considerar a los mortales.

El único problema es el siguiente: ¿Cómo pueden estos cultos mantener en la fe a sus feligreses si no hay evidencia de que tengan poder? Aquí es donde entra en juego la política de conveniencia. Antes de establecer su culto en algún Plano Primario, el Señor acostumbra a realizar algo en favor de uno de los dioses de Baator. A cambio (normalmente a cambio de una parte del poder generado a través del nuevo culto), el poder otorga alguno de sus ritos a los sacerdotes mortales, creando una extraña combinación de creencias, extraña pero letal.

Estos cultos han ido popularizándose últimamente. Sus ritos son obscenos; los métodos, perversos. ¿Están permitiendo los Señores que se multipliquen los cultos? Y si esto es así... ¿Significa que tienen la intención de convertirse en dioses ellos mismos?

Sea cual sea la causa, los cultos a los Nueve Señores seducen cada día a más y más mortales, tanto en el Primer Plano Material como en los Planos Exteriores, bajo las promesas de poder e inmortalidad. Pronto se habrán de tomar medidas para prevenir su expansión, sólo es cuestión de tiempo.

Los Señores

Ésta fue la parte más difícil de todas. Si los Señores durante tanto tiempo han intentado mantener un velo acerca de ellos ¿creéis que les hace alguna gracia que sus más íntimos secretos sean revelados?

Bueno, peor para ellos. Tendrán que aceptarlo un día u otro, y puede que el día haya llegado ya. He esbozado sus nombres, lo que he podido saber de sus historias y to-

da aquella información que creo que puede ser de utilidad.

El Señor de la Guerra del Averno

Hace miles de años, la Señora original del Averno (no hablo de Tiamat, al contrario de lo que se dice por ahí) fue hecha prisionera por su señor de la guerra, su mariscal de campo, un demonio del foso de nombre Bel. Ahora intenta liberarse de su prisión, pero sus intentos son cada vez más débiles a la vez que el poder de Bel aumenta a partir del que ella va perdiendo. A todos los efectos, Bel es el nuevo Señor de la Guerra del Averno, y parece que esto haya sido aceptado por el resto de Señores, al menos no demuestran ningún interés en liberar a su hermana.

De todas formas, a causa de esto, el Averno se ha convertido en un lugar más despiadado si cabe, más brutal aún que bajo los designios de la anterior Señora; y el Señor de la Primera ahora tiene poco tiempo para supervisar su capa, porque aunque tiene el poder, no tiene tiempo. No puede abandonar sus responsabilidades con los Ocho Oscuros, aunque es probable que pudiese aplastarlos a todos si esa fuera su voluntad, y no estuviesen en la fortaleza de Malsheem en Nessus, el poder de Bel no alcanza más allá de la primera capa.

Bel acaba de descubrir hace poco cómo crear un avatar. Su avatar toma la forma de un humano de aspecto brutal, de mandíbula prominente y brazos musculosos. La piel del avatar es ligeramente rojiza y su apariencia de ira contenida, remarcada por su ceño permanentemente fruncido, hace difícil imaginar que alguien ose ofender al representante del Señor de la Primera.

El Avatar del Señor de la Guerra (Guerrero Nivel 20)

FUE 24 DES 22 CON 21
INT 18 SAB 15 CAR 20
Mov 15, Vol 24 Tamaño G
(2m10cm) RM 75 %
CA —4DG 20 pv 155
Num At 3 GAC0 2 Daño 1-12+16

Ataques y defensas especiales:
La gran fuerza y el imponente ta-

maño del avatar de Bel provoca que cualquier ser de alineamiento bueno, de nivel inferior a 10 que se encuentre ante él, deba superar una tirada de salvación contra conjuros, o sufrir las consecuencias de un conjuro de Miedo. Aquellos seres de menor nivel que el décimo y de alineamiento neutral o malvado, deberán superar una tirada de salvación contra conjuros o sufrir un temor reverencial.

Si es necesario, Bel puede hacer aparecer en el aire Bolas de Fuego de 15D a voluntad.

El archiduque de Dis

Se dice que Dispater es uno de los Nueve Señores más antiguos. Lo que está claro es que es lo suficientemente astuto como para querer dar esa impresión. Governa la segunda capa desde su torre de plomo y hierro, capaz de controlar los más pequeños detalles desde su privilegiada atalaya. Su capa es una llanura verdigris, hogar del dolor y del ardor, y que refleja perfectamente la finura de su personalidad.

Dispater jamás pierde la compostura. Aunque la ira crezca en su interior, se regodea en su zamalería. Si en algún momento perdiera el control hay muchas posibilidades de que acabe con todos los testigos, antes que admitir algo que le causaría una profunda vergüenza.

El avatar de Dispater aparece como un hombre de tres metros, de piel amarillenta, cuernos de diablo y capa roja al viento.

El avatar del Archiduque (Guerrero 15, hechicero 20)

FUE 20 DES 19 CON 20
INT 24 SAB 22 CAR 22
Mov 15 Tamaño G (3m)
RM 90 %
CA —2DG 15 pv 150
Num At 2 GAC0 5 Daño 1-8+10

Ataques y defensas especiales:
Parece que Dispater no puede ser dañado mientras permanezca en su torre. Ella es el centro de su poder, en su interior las armas pasan a través de su cuerpo y los conjuros se deshacen inofensivamente ante su presencia. Las estadísticas

hacen referencia a cuando se encuentra en cualquier otro lugar de su capa.

La defensa especial de Dispater es hacer que aquellos que le atacan revivan sus momentos más desgraciados. Cuando fueron derrotados, cuando cayeron del Monte Celestial. Dispater puede hacer aparecer estas memorias y hacer que sus enemigos revivan sus experiencias más traumáticas.

El vizconde Minauros

Minauros la Serpiente habita en la Ciudad Sumergida: su masa palpita y se retuerce en las fétidas aguas de su capa. Es traicionero y venenoso; sus planes, retorcidos y complicados. Habla en acertijos en lugar de ir al grano, incluso al dar órdenes. Sus demonios, sus esbirros, copian esta actitud en un intento por impresionar a su Señor.

Parece ser que Minauros pasa la mayor parte del tiempo bajo las aguas de su ciudad, viviendo una vida anfibia entre la podredumbre de su capa. No acostumbra a alejarse de la Ciudad Sumergida. Prefiere controlar su capa desde su guarida.

El avatar del vizconde aparece como una serpiente gigantesca y un torso humano donde tendría que estar la cabeza. Sus ojos rasgados son de color amarillo, su lengua, bifida, y habla en un sibilante suspiro.

El avatar del vizconde (guerrero 14, ladrón 18)

FUE 18 DES 23 CON 21

INT 21 SAB 19 CAR 18

Mov 12, Nad 18 Tamaño E (9 m.) RM 80 %

CA —5DG 14 pv 160

Num At 3 GAC0 6 Daño 1-8+14

Ataques y defensas especiales: Con una tirada de ataque igual o superior a 15, Minauros puede clavar sus colmillos en uno de sus enemigos. Si Minauros deja ir sus armas y ataca con sus poderosos brazos puede intentar coger a una víctima; para ello requiere obtener dos ataques con éxito superiores a 8. Si coge a una víctima, sólo necesitará obtener un resultado mínimo de 8 para morder su cuerpo. El

sujeto mordido debe superar una tirada de salvación contra veneno o contraerá una letal enfermedad similar a la de las momias, excepto que la enfermedad del vizconde no puede ser curada y drena la vida hora a hora en lugar de día a día.

La feroz Señora de Phlegethos Fierana, Señora de Phlegethos.

Pocas veces se la puede ver y pocas veces sentir su presencia. Prefiere disolverse en el hirviente magma de sus tierras, permitiendo al demonio del foso Gazra que gobierne en su nombre; de todas formas no está tan loca como para permitir que éste acumule demasiado poder y le recuerda continuamente su posición de superioridad siempre que tiene la sensación que el demonio está tramando algo en su contra.

Su temperamento es voluble; su humor, inconstante. Es como una llama danzante, que se mueve de un interés a otro, quemándolo todo a su paso. A pesar de todo, lo hace siguiendo un código que parece conocer sólo ella, cualquier otra cosa resultaría caótica, y ella está llamada a preservar el orden.

Su avatar aparece como una mujer joven y atractiva. Su pelo es rojo como el fuego y su figura, esbelta. El patán que se quede prendado de ella merece el final que le corresponde: acabar chamuscado.

Avatar de La Dama (Hechicera 20)

FUE 15 DES 20 CON 19

INT 23 SAB 20 CAR 21

Mov 18, Vol 36 Tamaño M (1,80 m) RM 90 %

CA —3DG 20 pv 140

Num At 2 GAC0 8 Daño 1-6+10

Ataques y defensas especiales: Firana tiene un control absoluto de las llamas de su capa. Puede tomar cualquier llama que se encuentre a su alcance y lanzarla contra sus enemigos. Es extraño, parece que no le afecten los ataques basados en frío o en agua... sólo sirven para irritarla y convertirá en cenizas al patán que los pruebe en ella.

El príncipe de Estigia

Probablemente, Levistus sea uno de los Nueve Señores menos populares, sobre todo entre sus compatriotas. Deja a un lado las reglas que se han autoimpuesto y pretende continuamente hacerse más y más poderoso, normalmente a costa de los demás. Sus oficiales amnizu ignoran las jerarquías de los demonios del foso, y continuamente traman en contra de los Ocho Oscuros.

La unanimidad que provoca el rechazo a Levistus es lo que probablemente le impide a éste acabar con el resto de Señores. Cuando se enteran de sus planes trabajan juntos para hacer que fracasen; a pesar de odiarse unos a otros, desprecian a Levistus. La razón es de peso: Levistus les desecharía ver a todos muertos.

El avatar de Levistus es un hombre enigmáticamente guapo de aspecto meditabundo. Al aparecer entre los mortales gusta de vestir elegantemente, con ropas refinadísimas. De todas formas, los asuntos de gobierno le mantienen casi permanentemente en Estigia, trazando planes: está demasiado ocupado como para manifestarse en forma de avatar.

El Avatar del Príncipe (Ladrón 23)

FUE 19 DES 24 CON 16

INT 23 SAB 22 CAR 21

Mov 15 Tamaño M (1'80 m) RM 80%

CA —4DG 23 pv 155

Num At 2 GAC0 3 Daño 1-8+10

Ataques y defensas especiales: Si obtiene un éxito en su ataque, Levistus tiene la habilidad de producir una amnesia en su víctima, como si se hubiera sumergido en el río Estigio. Si lo consigue, en lugar de matarla prefiere atormentarla con tortuosas pistas acerca de su existencia pasada.

La bruja condesa de Malbolge

A Malagard, la reina bruja de las Tierras Devastadas, le encantan las apariciones por sorpresa. Las ciudades de su capa son enormes ciudadelas de bronce, cada una bajo el mando de un demonio del foso. Las ciudadelas son continua-

mente bombardeadas por grandes rocas, y sus habitantes deben estar en permanente estado de alerta. Si no lo están, Malagard se asegurará de que los próximos lo estén; más de una fortaleza ha perdido su población cuando ella ha decidido presentarse empuñando su espada flamígera para poner algo de orden.

El avatar de Malagard no es irracional, pero no perdona la idiotez. Aparece como una bruja, vieja y tullida, detenida en la decrepitud de los años. No da la impresión de ser alguien tan extremadamente poderoso, dando fe de que no hay que juzgar a la gente por su apariencia. Lleva una espada que lanza llamas según su estado de ánimo; parece demasiado pesada para que ella pueda blandirla, pero en sus manos es ligera como una pluma. Cualquier otro ser que se atreva a tocarla recibe 1d20+20 puntos de daño.

El avatar de la Condesa
FUE 22 DES 19 CON 20
INT 21 SAB 19 CAR 12
Mov 24 Tamaño G (3m)
RM 85%
CA —5DG 18 pv 170
Num At 3 GAC0 3 Daño 1-12+10

Ataques y defensas especiales:
La Bruja Condesa puede invocar un Enjambre de Meteoritos a voluntad, sobre un enemigo en particular, o causar una avalancha bajo sus pies, o descargar de la nada una lluvia de rocas sobre su cabeza. Tiene el control absoluto del aspecto físico de su capa, y no dudará en utilizar este control para destruir a sus enemigos.

La Babosa, archiduque de Maladomini

Triel, el Caído. La cruda realidad nos dice que anteriormente fue un archon, que fue expulsado de las alturas del Monte Celestial por su exagerada vanidad y por excederse en la contemplación de la perfección eterna. Sus compañeros lo despeñaron de las laderas celestiales y sufrió una metamorfosis al caer en las Fauces Malolientes de los Planos. Ahora preside las putrefactas ciudades de Maladomini, en

busca siempre de la perfecta configuración de su ciudad. Prefiere abandonar las ciudades viejas para concentrar sus esfuerzos en las más nuevas.

Su avatar es una enorme criatura con aspecto de babosa, aunque recuerda vagamente una figura humana y tiene unos apéndices, más cerca de colas prensiles, que de extremidades humanas propiamente dichas. Incluso ahora, cualquier mortal que observe detenidamente a Triel podrá adivinar en él la belleza que perdió al ser desterrado.

Avatar del archiduque (hechicero, 19; bardo, 12)
FUE 19 DES 18 CON 13
INT 21 SAB 19 CAR 10
Mov 6 Tamaño E (7'50 m)
RM 70 %
CA —4DG 18 pv 145
Num At 2 GAC0 7 Daño 1-8+7

Ataques y defensas especiales:
El ataque preferido de Triel es envejecer a sus víctimas, como si sufriesen los efectos de un báculo abrasador. Si logra impactar con uno de sus atrofiados apéndices, su víctima no tiene tirada de salvación y pierde el uso de su extremidad.

El barón de Cania

Moikhroth es traicionero y cruel. Lo que es increíble es el nivel que llega a alcanzar en su perversión. Como regente de la helada Cania, tiene el poder del hielo y el frío, y sabe cómo utilizar tales elementos hasta conseguir que incluso un legado implore piedad. Está obsesionado con la tortura, rara vez abandona su ciudadela de Mephistar: prefiere que sus víctimas acudan a él.

Su interés principal es gobernar totalmente su capa. Durante los últimos milenios, se ha mantenido en guardia frente a los movimientos del Príncipe Levistus, y con los años se ha vuelto más y más suspicaz. Nadie atraviesa su capa sin que él lo sepa.

El avatar del barón tiene la apariencia de un humano gordo y grande, currutaco en su elegancia. Sus ropas siguen la última moda

de Sigil y están hechas normalmente de materiales ridículamente caros; pero incluso la moda más elegante parece de chiste cuando es él quién la viste.

Avatar del barón (hechicero de 20)
FUE 21 DES 18 CON 17
INT 23 SAB 22 CAR 15
Mov 9 Tamaño E (2,10 m)
RM 80 %
CA —1DG 18 pv 160
Num At 1 GAC0 6 Daño 1-12+9

Ataques y defensas especiales:
Los ataques de Molikroth son siempre gélidos, y penetran incluso cualquier defensa contra el frío. No se conoce un conjuro capaz de contrarrestar el mazazo helado de la voluntad del barón.

La escarcha aparece en el primer round, causando 1d6 de daño por round. Si después de 5 rounds el contrincante sigue en pie, éste deberá superar una tirada de salvación contra conjuros o sufrir una penalización acumulativa de —1 por asalto en el que no consiga superar la tirada. El frío provocado por el barón enlentece los reflejos e induce a la torpeza.

El señor oscuro de Nessus

No he conseguido información alguna acerca del masca. Está tan bien escondido (o escondida, ¿quién sabe?) que quizá tardaré algunos años en desenterrar datos y en desempolvar las memorias de algunos demonios sensibles a saber algo acerca del tema. He llegado hasta aquí, y nadie me tomará el pelo. Puedo aguantar investigando unos años más, creo. ¿Qué puedo perder en ello?

Nota: Poco después de su publicación, el Obstinado Willgan sufrió algo que sólo puede describirse como una implosión. Se encontraron algunos restos de sangre donde estudiaba, pero ninguna otra pista ni restos para una investigación. Nos hemos tomado la libertad de publicar sus textos de forma póstuma. Algunos demonios han calificado sus notas como «una deliciosa retahíla de especulaciones sin ningún tipo de base».

De Video Arcade a tablero de juego

por Rob Lettsy
Wayne A. Haskett



Primal Rage

«Primal Rage»¹ es el videojuego más reciente del mercado. Finalmente, las consolas de juego domésticas tuvieron acceso en noviembre al rey de los arcades, y se comercializaron versiones para diferentes sistemas operativos durante todo el otoño. Si nunca has visto «Primal Rage», es un gran juego tipo «beat-em-up» (simulador de lucha) muy bueno, en el cual intervienen siete semidioses, híbridos de dinosaurio, que luchan hasta la muerte por la dominación total de una Tierra futura donde la civilización ha sido destruida, debido a la colisión de un gigantesco meteorito. Ahora puede disfrutarse de éste juego en una campaña AD&D®.

Antecedentes (la historia)

Hace eones, antes de que los humanos pisaran la Tierra, siete semidioses evolucionaron a partir de los primarios espíritus de la vida de nuestro planeta. Los siete encarnaban todo lo que la nueva vida representaba: Bondad (Armadón), Maldad (Diablo), Hambre (Sauron), Muerte (Talon), Supervivencia (Blizzard), Locura (Vértigo), y Suciedad y Carroña (Chaos). En aquellos remotos tiempos, los cielos se estremecían y la Tierra temblaba en el fragor enfervorecido de las incansables batallas de los dioses, y había igualdad.

Entonces, desde una dimensión paralela, un gran mago llamado Balsafas se percató de la amenaza que representaban los dioses para el resto del universo, y se propuso desbaratar la igualdad existente. Sin el poderío suficiente para destruir a un semidiós de manera inmediata, Balsafas desterró a uno de ellos, a Vértigo, a una remota tumba rocosa en el centro de la Luna. Esta alteración cau-

só una explosión que casi acabó por completo con todo rastro de vida sobre la Tierra, y que sumió a los semidioses supervivientes en una especie de animación suspendida.

Millones de años des-

pués, un meteorito colisionó con la Tierra, y su violencia destructora arrasó ciudades y transformó continentes enteros. Unos pocos humanos sobrevivieron, pero su tecnología había desaparecido. Los humanos supervivientes no diferían mucho de sus ancestros de hacía millones de años. El otro efecto del meteorito fue despertar a los dioses adormecidos, los cuales desataron su furia destructora sobre la



Primal Rage en AD&D

Hemos empezado suministrando las estadísticas y la información de tres de los semidioses que recientemente han despertado.

Todos ellos disponen de fieles, que no son más que hombres primitivos de la edad de piedra. En cuanto a sus grupos de seguidores, considéralos como poblados de aborígenes, de hombres de las cavernas, de bárbaros, o de indígenas, tal como se describe en el tomo **MONSTROUS MANUAL™**.

Si hay chamanes, pueden disfrutar de una habilidad para lanzar hechizos de clérigo al igual que un sacerdote de segundo nivel (o más raramente de tercero); Estos semidioses no siguen una pauta en cuanto a la distribución de sus habilidades, y no son verdaderos dioses en el sentido en que la mayoría de la gente entendería. La habilidad clerical procede más bien de las poderosas auras de fuerza primaria que emanan de los semidioses, los cuales son la personificación, como así era, de ciertos instintos animales.

Ya que Blizzard es el avatar de la supervivencia, sus chamanes pueden tener esferas de influencia de Creación, Curación, Protección e Invocación. Talón, el avatar de la Muerte, limita a sus chamanes al uso de la Curación (prefiriendo en particular los contrahechizos), del Encantamiento y del Combate. Los chamanes de Vértigo (la Locura personificada) tienen acceso a las esferas Astral, de Encantamiento, de Adivinación, Elemental, y de Invocación.

Además de los seguidores humanos (y ocasionalmente otros semihumanos), Talón dispone también de un gran clan de velocirraptores, el cual vive con él. Nadie sabe con certeza cuántos son. Considéralos de mediana Inteligencia (8-10); algunos fuera de lo común (15 por ciento) pueden ser muy inteligentes (11-12), o de inteligencia elevada (13-14; 5 por ciento). Por cada seis, habrá un raptor joven (considéralo como si sus facultades, en todos los aspectos, estuvieran a la mitad de las de un raptor totalmente desarrollado).

Los semidioses de Primal Rage

habitan en lo más profundo de zonas primitivas e inexploradas de su mundo. Se les puede situar prácticamente en cualquier lugar, pero son más adecuados para World of Greyhawk® (el Mundo de Greyhawk) o Forgotten Realms® (Reinos Olvidados). Blizzard vive en un yermo helado, Talón en un claro situado en una densa jungla cerca del océano, y Vértigo en un antiguo círculo mágico de una remota llanura solitaria.

En World of Greyhawk, Blizzard podría situarse en algún lugar de la Tundra; Talón se rumorea que habita en la Jungla de Amedio, cerca del Mar Celeste; Vértigo seguramente estará en Tovag Baragu, donde se hallan los círculos de piedra. En Forgotten Realms, el hogar de Blizzard puede ser una montaña de Novularond (los Picos-en-el-Hielo) en mitad del Gran Glaciar, aunque algunos han sugerido la Gran Montaña de Ghaethluntar, justo al oeste del glaciar; el clan de raptores de Talón podría establecerse en Chuft; Vértigo podría crear su templo «Terrano» en el Yermo Sin Fin, al este del Alto País, y al norte del Lago de las Brumas.

BLIZZARD

CLIMA/TERRENO: Cualquiera

FRECUENCIA: Única

ORGANIZACIÓN: Solitario

CICLO DE ACTIVIDAD: Diurno

DIETA: Omnívora

INTELIGENCIA: Supergenio (19-20)

TESORO: A

ALINEAMIENTO: Neutral, Bueno

NÚM. QUE APARECE: 1

CLASE DE ARMADURA: —

4

MOVIMIENTO: 30

DADOS DE GOLPE: 18+12

GACO: 5

NÚM. DE ATAQUES: 3

DAÑO/ATAQUE: 2-20/2-24/4-40

ATAQUES ESPECIALES: Ver más adelante

DEFENSAS ESPECIALES:

Ver más adelante

RESISTENCIA A LA MAGIA: 60 %

TAMAÑO: Grande (6 metros)

MORAL: Campeón (15-16)

VALOR PE: 17.000

Blizzard es el más noble de los siete antiguos dioses de «Terra». Personifica la esencia del espíritu animal. Después de quedar congelado durante milenios en el corazón de un inmenso glaciar, fue liberado cuando Terra se encontró con el Gran Meteorito.

Su morada es conocida simplemente como «el Risco», una meseta nevada al lado de una majestuosa montaña.

Combate

En combate, Blizzard utiliza sus enormes y poderosas manos para pulverizar a sus adversarios hasta someterlos, seguido de una atroz dentellada. Blizzard puede causar más daño con el brazo derecho que con el izquierdo, ya que aquél es más fuerte.

Su arma de aliento es un poderoso chorro de aire helado, de forma cónica, que puede lanzar hasta veinte veces al día. Debe esperar un turno entre chorro y chorro de frío intenso. El área afectada es un cono de 18 metros de largo por 9 de ancho. Causa 20d10 de puntos de daño (si se consigue un tiro de salvación contra aliento, el daño se reduce a la mitad). Aquellos que sobrevivan tienen una penalización de +2 durante el próximo round, ya que estarán ocupados intentando deshacerse de los efectos congelantes.

Blizzard puede provocar también un ataque helado (duplica el hechizo sacerdotal de quinto nivel ataque llameante, pero en este caso el daño lo causa el frío extremo), hasta seis veces al día. Se aplican las mismas penalizaciones a la iniciativa que con el arma de aliento.

Es inmune al daño producido por el frío y la electricidad, y sólo recibe la mitad del daño causado por ataques ácidos y venenosos.

Hábitat/sociedad

La tendencia social de Blizzard es la del solitario. Es una figura legendaria y enigmática, cuyos fieles seguidores humanos incluyen pueblos de la Tundra: indígenas, guerreros, nómadas, además de —como encarnación del espíritu animal— rangers, druidas, y algunos sacerdotes y señores de las bestias de su especialidad.

Sus rugidos se escuchan, a me-

nudo, en lo alto de las cordilleras montañosas durante terribles tormentas de truenos. Por esta razón, muchos pueblos indígenas le llaman «Señor del Trueno».

A intervalos regulares, normalmente durante el atardecer de una nueva luna, los indígenas le hacen ofrendas en un gran altar construido en lo más profundo de las laberínticas cuevas glaciales que constituyen su guarida.

TALÓN

CLIMA/TERRENO: Cualquiera

FRECUENCIA: Única

ORGANIZACIÓN: Solitario

(puede convocar una manada)

CICLO DE ACTIVIDAD: Total

DIETA: Carnívora

INTELIGENCIA: Genio (17-18)

TESORO: H

ALINEAMIENTO: Legal, Malvado

NÚM. QUE APARECE: 1

CLASE DE ARMADURA: —

4 (—6 cuando está enloquecido)

MOVIMIENTO: 40

DADOS DE GOLPE: 18+12

GACO: 5

NÚM. DE ATAQUES: 5

DAÑO/ATAQUE: 2-12/2-12/2-20/2-20/2-16

ATAQUES ESPECIALES: Ver más adelante

DEFENSAS ESPECIALES:

Ver más adelante

RESISTENCIA A LA MAGIA:

40% (60 por ciento cuando está enloquecido)

TAMAÑO: Grande (5 metros)

(pero ataca como uno mediano debido a su velocidad)

MORAL: Campeón (15-16)

VALOR PE: 17.000

Durante eones, Talón fue el gran jefe guerrero del Clan Raptor de una isla misteriosa. Cuando el Gran Meteorito chocó, la isla de Talón entró en contacto con el continente y Talón desató su furia. Talón es el cazador definitivo, ya que vive por el placer de matar. Su velocidad relámpago y su ferocidad de raptor le convierten en un temible adversario, a pesar de su tamaño, en comparación con los otros dioses.

Actualmente, Talón y el resto de su clan viven en lo más profundo de una región boscosa impenetrable.



Combate

En combate, Talón se sirve de su velocidad y de su agilidad para conseguir un efecto aterrador. Hace cuatro cortes con sus garras afiladas como cuchillas, y luego ataca con una mordedura que desgarrar profundamente la carne.

A menos que haya sido sorprendido, Talón siempre atacará primero al principio (y sólo al principio) de cualquier combate. A consecuencia de sus sentidos altamente agudizados, Talón puede ser sorprendido solamente con una probabilidad de 1 sobre 10. Debido a su velocidad de combate, también ataca como una criatura de tamaño medio.

Después de 2 rounds de combate, Talón puede entrar a voluntad en un frenesí berserker durante 2 rounds, durante los cuales todos sus ataques se doblan, su Clase de Armadura se reduce 2 puntos, y su iniciativa gana una bonificación de —2. Si saca un 20 en una tirada de dados cuando está enloquecido, su adversario es destripado —literalmente— y recibe 5-50 puntos de daño. Talón puede entrar en este frenesí hasta tres veces al día.

Este superraptor puede también saltar, hasta una altura de 15 metros, sobre la cabeza de su adversario, a fin de realizar con sus poderosas garras traseras el temible

aplastamiento de cráneo. Esta acción causará 4-80 puntos de daño (tirada de salvación contra parálisis para recibir la mitad del daño); si se superan los 30 puntos de daño en este ataque, es necesario hacer otra tirada de salvación que, si se falla, hace que la víctima quede inconsciente e incapacitada durante 1-3 rounds debido a heridas craneales.

Talón sigue rastros igual que un ranger de nivel 20.

Cuando lo desea, Talón puede bramar y convocar 2-8 miembros de su clan. El número de veces que puede bramar es ilimitado, y el número de raptos que puede convocar está supeditado al número de miembros de su clan. Desafortunadamente, nadie sabe cuántos hay.

Hábitat/sociedad

Los seguidores de Talón viven en un estado de temor reverencial perpetuo. El puñado de tribus cazadoras-recolectoras que adoran a este rey de todos los raptos no son inmunes al feroz apetito de su deidad. Ésta puede zamparse a uno de ellos de igual forma que lo haría con un intruso.

A los intrusos que sus seguidores capturan se les hace sangrar y se les obliga a participar en la «cacería sagrada», una carrera a través de un tramo de 9 kilómetros de jungla, adyacente al lugar donde moran Talón y su clan. Han de in-



utilizar a voluntad. Son el aguijón, la mirada, y el escupitajo ácido del escorpión.

Por lo que al aguijón de escorpión se refiere, ella puede transformar su cola en una púa adamantina con la que atacar a sus adversarios. La cola causa 3-30 puntos de daño. Una tirada superada de Destreza permite al adversario apartarse de su camino, pero no le permite tener la iniciativa en el próximo round.

Su mirada puede hipnotizar, o bien petrificar. Para la hipnosis, el alcance es de 15 metros, y puede afectar hasta a 10 individuos, los cuales deben superar una tirada de salvación contra hechizos con una penalización de —4. La petrificación tie-

ne un alcance de 6 metros, y puede afectar hasta a tres individuos, cuya tirada de salvación contra petrificación deben superarla con una penalización de —3.

Vértigo puede escupir un glóbulo de ácido verde y venenoso hasta unos 30,5 metros, el cual afecta una área de un radio de 6 metros. Este ácido causa 15d10 puntos de daño. Si se supera una tirada de salvación contra armas de aliento, el daño se reducirá a la mitad.

Vértigo puede teleportarse a voluntad y sin cometer errores.

Es completamente inmune al ácido, a los venenos y al fuego mágico. El fuego y los relámpagos corrientes sólo causan la mitad de daño.

Hábitat/sociedad

Los adoradores de Vértigo consisten en hechiceros y brujas. Algunos círculos de piedra aún se sostenían cuando el Gran Meteorito sacudió el planeta y los continentes sufrieron transformaciones, y es cerca de uno de estos antiguos vórtices mágicos que Vértigo fundó su templo «Terrano».

Entonces, la malvada hechicera cobrasaurio abrió un conducto plano en el interior del círculo que la conectaba directamente con su «Templo de la Locura» extradimensional.

tentar llegar al otro lado de la jungla, hasta la relativa seguridad de una cala arenosa y de un océano más allá, antes de ser cazados por Talón o por uno de los otros raptors.

El propio clan raptor de Talón vive como una sociedad sorprendentemente compleja. El tipo de sociedad viene determinado por rígidas estructuras familiares y grupos de semejantes.

VÉRTIGO

CLIMA/TERRENO: Cualquiera

FRECUENCIA: Única

ORGANIZACIÓN: Solitario

CICLO DE ACTIVIDAD: Diurno

DIETA: Carnívora

INTELIGENCIA: Genio (17-18)

TESORO: H

ALINEAMIENTO: Caótico, Malvado

NÚM. QUE APARECE: 1

CLASE DE ARMADURA: —
4

MOVIMIENTO: 25

DADOS DE GOLPE: 18+12

GACO: 5

NÚM. DE ATAQUES: 4

DAÑO/ATAQUE: 1-6/1-6/2-16/2-20

ATAQUES ESPECIALES: Ver más adelante

DEFENSAS ESPECIALES:

Ver más adelante

RESISTENCIA A LA MAGIA: 70 %

TAMAÑO: Grande (8,5 metros)

MORAL: Campeón (15-16)

VALOR PE: 17.000

Vértigo es una hechicera cobrasaurio malvada de otra dimensión que fue liberada del destierro cuando el Gran Meteorito colisionó con la Terra. Actúa como un mago de nivel 18 especializado en magia de alteración. Vive en un lugar dominado por la locura, situado en múltiples dimensiones, y al cual se accede a través de un conducto situado en un antiguo círculo de piedras.

Combate

En combate, Vértigo ataca con dos garras, una mordedura mortalmente venenosa, y un poderoso latigazo de su cola. Si llega a morder, el adversario debe efectuar una tirada de salvación contra venenos (tipo E). Si se supera, se sufren 20 puntos de daño; si no se supera, significa una muerte instantánea y dolorosa.

Además de sus poderes para lanzar hechizos de mago, también dispone de varios poderes mortales parecidos a hechizos, y que puede

EL MONSTRUO ADECUADO PARA LA AVENTURA ADECUADA

Armonizar monstruos y escenarios en La Llamada de Cthulhu

por Gregory W. Detwiler

Ilustraciones de Jim Holloway y Michael Scott

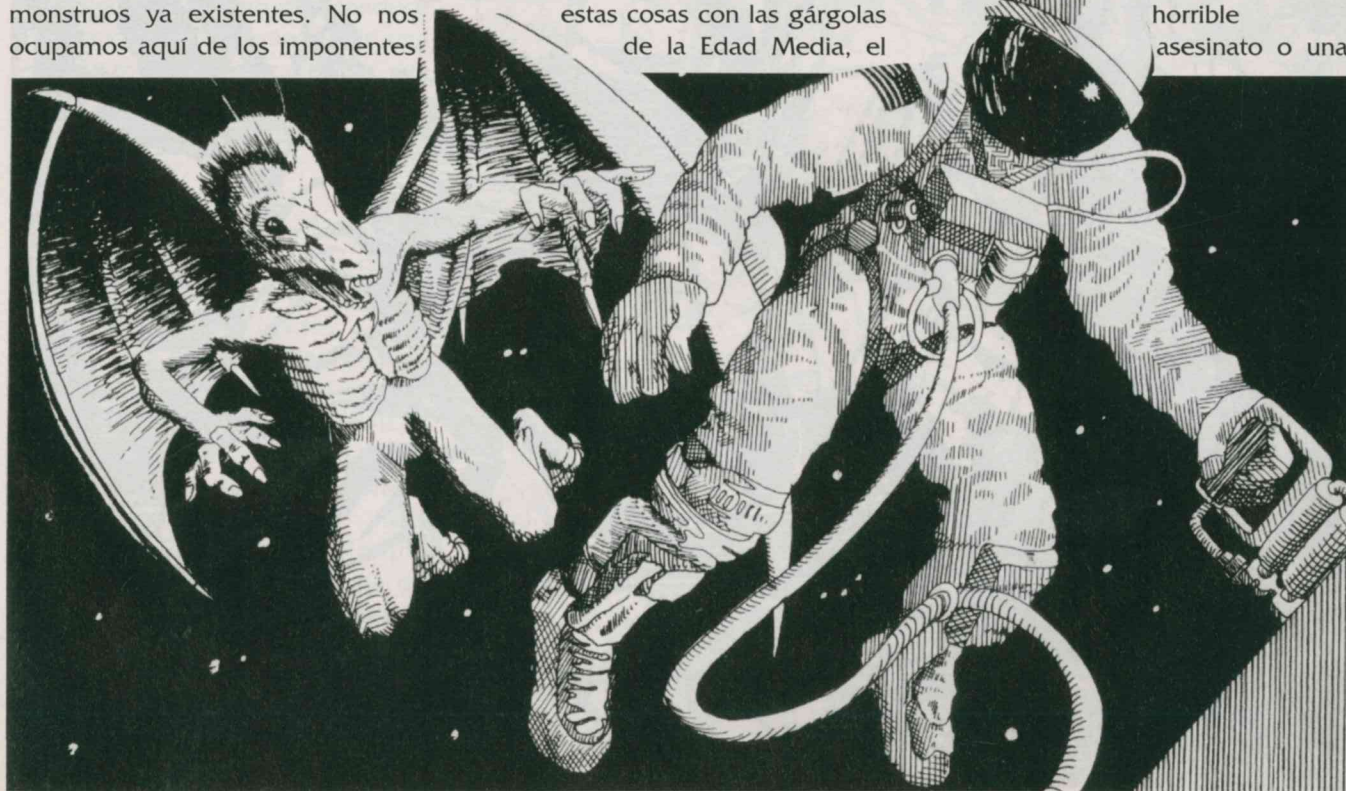
El juego de Chaosium La Llamada de Cthulhu se nutre en esencia de los monstruos de los Mitos de Cthulhu, creados por H. P. Lovecraft, y continuamente se añaden más, tanto en suplementos de juego como en literatura, gracias a los aspirantes a «nuevo Lovecraft». Este artículo da ejemplos, precisamente, sobre la mejor forma de incluir en tus escenarios a los monstruos ya existentes. No nos ocupamos aquí de los imponentes:

Primigenios o Dioses Exteriores, sino de las criaturas «inferiores», que son mucho más corrientes en una campaña. Evidentemente, la lista de ideas no es exhaustiva; eres libre de crear las tuyas. La lista se limita a las criaturas del mundo real, no a las del Mundo de los Sueños.

LAS CRIATURAS

Byakhees: Dado el parecido de estas cosas con las gárgolas de la Edad Media, el

mejor lugar para empezar es un viejo castillo encantado de ese período. Quizás el motivo principal de su fama es que no está solo decorado con «gárgolas» (como la catedral de Notre Dame), sino que a intervalos regulares, una o más de estas «estatuas», feas pero en apariencia inocentes, pueden desaparecer, y siempre cuando se ha producido un horrible asesinato o una



desaparición misteriosa en la región. Ésta es una buena forma de introducir byakhees en una campaña; el trastorno producido

por las acciones de las «gárgolas» no será tan grande si los investigadores ya han visto byakhees anteriormente. Quizás, en lo más

recóndito del castillo, hay un portal que conduce a la gran Biblioteca de Celaeno, la cual está custodiada por hordas de estas cosas.



Dado el hecho de que los byakhees son capaces de volar a través del vacío del espacio —a veces con un jinete protegido convenientemente—, éste es un buen monstruo para que se abalance sobre PJ astronautas del suplemento Cthulhu Now. Si los investigadores tienen contactos con el gobierno, es posible que se les reclame para investigar la pérdida de satélites orbitales y de naves espaciales, o quizás incluso muertes y el sabotaje de una colonia lunar altamente secreta. El hecho de que los byakhees sean vulnerables a las armas corrientes no excluye el terror; en este caso, ¿cuántos astronautas llevan armas de fuego? Y a menos que tengan armas sin retroceso, un tiroteo en un entorno de gravedad cero puede ser peligroso. Los investigadores tendrán que depender de armas improvisadas, en su mayoría armas de pelea, como en *Alien 3*. Evidentemente, Ripley no tenía a su disposición hechizos como el de Consunción.

Chthonians: Lee la novela de Brian Lumley *Los que acechan en el abismo* para inspirarte. La razón más directa y descarada para introducirlos podría ser la de un terremoto a gran escala, ya sea causado por ellos o bien debido a causas naturales, que por casualidad desentiera un camino que conduce a sus ciudades subterráneas. En una escala menos apocalíptica —al menos, al principio— se encuentra la aventura del «minero desaparecido», en la cual los trabajadores de una mina profunda están desapareciendo o muriendo de una forma horrible. Esto da un resultado particularmente bueno si, previamente, brigadas de trabajadores han descubierto cualquier formación mineral esférica y la han llevado a la superficie. (Los «trekkies» se habrán percatado a estas alturas de la semejanza con los excavadores Horta, del viejo episodio de *Star Trek* «Devil in the Dark»). Y si los PJ rompen una de esas formaciones, ya tenemos una «vendetta» que durará hasta (y que probablemente se llevará a cabo) el final de la campaña.

Los chthonians son también adecuados para un escenario de

falso «vampiro», ya que absorben la sangre de sus víctimas. Podría ser que un grupo de investigadores oiga hablar de unos desventurados lugareños a los cuales se les ha dejado sin una gota de sangre en las proximidades de un viejo monasterio (el cual, a su vez, se halla cerca de una mina abandonada), y que tengan conocimiento de leyendas locales sobre cómo los monjes —cuyos cantos gregorianos aún pueden ser escuchados ocasionalmente— se apartaron del camino de la virtud y fueron transformados en vampiros como castigo. Si de todo esto los PJ sacan conclusiones obvias, pero totalmente erróneas, y se presentan con ajo y estacas de madera, pronto desearán haber llevado consigo artillería pesada. Leyendas similares podrían surgir alrededor de una vieja misión abandonada en África, digamos que cerca de cierta ciudad desierta...

Retoños Oscuros de Shub-

Niggurath: Si quieres desarrollar una aventura en una zona boscosa, tienes que incluir como mínimo una de estas criaturas. No hay nada mejor para hacer que un «bosque encantado» se haga de lo más real. Aparte del escenario estándar, en el que hay que apresurarse para evitar que unos «druidas malvados» sacrifiquen víctimas inocentes en honor a los Retoños Oscuros y que les ordenen atacar a los lugareños, tenemos algunos escenarios sorpresa excepcionales.

Imagina que van dando un paseo por el bosque, que hacen una comida campestre, y que se topan con un Retoño Oscuro. Menos inocentemente, en ciertas épocas del año un grupo de cazadores puede toparse con uno en lugar de su presa acostumbrada. Al menos los PJ tienen a mano sus armas de fuego (para lo que les van a servir...). En la era moderna, unos biólogos pueden estar realizando un estudio sobre la fauna, y descubrir que ésta



es mucho más variada de lo que creían.

Ahí va una idea: Supon que el grupo descubre un portal que conduce de vuelta a la Escocia medieval y que Macbeth, la obra teatral de Shakespeare, está basada en un suceso más horrible de lo que cuenta la historia. Quizás el grupo descubrirá que Macduff perdió algo de su pureza cuando preparaba la venganza contra su enemigo. ¿Alguien recuerda el verso «hasta que el gran bosque de Birnam suba marchando para combatirle a la alta colina de Dunsinane»? Ahora bien, ¿qué clase de «árboles» podrían acercarse a un castillo y atacarlo, eh? Entre los crímenes de Macbeth y los monstruos de los mitos, se podría perfectamente presionar al límite a los investigadores para que decidan en qué bando lucharán. ¡A la carga, Randolph Carter!

Profundos: Ahora la aventura tipo es La sombra sobre Innsmouth, en la cual los investigadores se tropiezan con un pueblo de tipos raros: todos ellos presentan la «apariencia Innsmouth». Este escenario es muy peligroso, acaso porque tus jugadores pueden descargar sus iras sobre ti al dirigir una aventura tan poco original. Intenta hacer una aventura introductoria en la que se produzcan ataques a pequeña escala, en los que profundos de las zonas costeras estén secuestrando lugareños para satisfacer sus nefandos propósitos, y que los investigadores tengan que rescatarlos antes de que sea demasiado tarde. Por otra parte, el grupo podría intentar capturar un profundo con fines experimentales, destinados a determinar el secreto de la inmortalidad.

Una de las mejores maneras de encontrarse con profundos es la exploración subacuática, especialmente porque los PJ humanos presentan un handicap añadido llamado «suministro de aire», lo que garantiza que en todos los encuentros aumente la tensión. Aunque en el juego original existen los trajes de buceo, la práctica del submarinismo está mucho más extendida en el mundo moderno de Cthulhu Now, un suplemento que contiene un listado completo de material de submarinismo y —en la

primera aventura— estadísticas de armas submarinas tales como arpones submarinos y «bang-sticks». Sin duda, las posibilidades de éxito en un combate mejorarían, pero el desenlace de la batalla no sería de ningún modo un resultado inevitable.

Quizás una isla o una cueva locales sean el lugar de leyendas sobre pobladores del mar, donde las desapariciones de pescadores y de vagabundos serían atribuibles a la influencia atrayente de unas bellas sirenas. Abrazar a una «sirena» que, gracias a una ilusión mágica, resultara ser un profundo encubierto, ciertamente dispararía la pérdida de COR.

Las ilusiones sirven también para crear formas totalmente humanas; los investigadores que estén de vacaciones y que quieran ligar en la playa con las tías buenas del lugar pueden llevarse un buen chasco. En tal caso, los profundos que puedan pasar por humanos (quizá debido a un «intercambio cultural» mágico con el pueblo serpiente) podrían infiltrarse en comunidades costeras sin temor a que una llamativa «apariencia Innsmouth» pueda traicionarles. Sin embargo, en las fases previas de este estado, deberían abundar más los híbridos, que igualmente resultarían ser unos buenos espías.

Dholes: éste es el mejor candidato de La Llamada de Cthulhu para un escenario estilo «Godzilla», aparte de la aparición «in person» de un Primigenio como Cthulhu. Echa un vistazo a las listas de tamaños comparativos entre humanos y monstruos de los mitos, y presta particular atención a los dholes mayores y menores. Los dholes mayores son demasiado grandes para que quepan en una ilustración a doble página. Los portales mágicos son una necesidad vital si el escenario ha de contener un dhole, ya sea para traerlo a la Tierra, o para hacer que el grupo viaje a un mundo habitado por ellos. Sin embargo, sin una potencia de fuego de gran calibre, los investigadores podrán hacer poco más aparte de salir corriendo aterrorizados mientras los loqueros les esperan con la camisa de fuerza.

Vagabundo dimensional: Estos

simio/insectos merecen más atención de la que reciben en la literatura. Su única aparición hasta ahora ha sido en Horror en el Museo, una colaboración Lovecraft/Hazel Heald. Aún así, una criatura que puede moverse a su antojo a través de varias dimensiones es un oponente a tener en cuenta. A pesar de que tienen una armadura que a lo sumo les da una protección mediocre (según el patrón de los monstruos de los mitos), su habilidad para sencillamente dejar una zona de combate y aparecer en otro universo es una defensa mucho mejor que una piel gruesa.

Son también ladrones y secuestradores por excelencia, y la mejor forma de introducirlos en una campaña es mediante una serie de desapariciones y de robos inexplicables. Una guerra contra ellos sería la lucha de guerrillas definitiva.

Vampiros de fuego: Estas criaturas, por lo general, aparecen sólo como agresores cuando se les convoca, sin hacer distinciones de convocantes, ya sea un ocultista malvado o el mismísimo Primigenio Cthugha. Por lo tanto, a menos que el grupo choque con un portal que conduzca al punto de origen de los vampiros, sólo se enfrentarán a ellos en el escenario estandar de «monstruos convocados atacan a aldeanos».

Pólipos volantes: Éstos son los habitantes ideales de valles y cañones solitarios, donde el viento sopla con frecuencia y donde no vive ningún humano (al menos no por mucho tiempo). Cualquier tormenta de viento misteriosa, especialmente una que destruye comunidades aisladas, tiene el potencial de ser un estallido de pólipos volantes.

Recuerda que estas criaturas son una raza moribunda. Imagina los problemas en los que un grupo de investigadores puede meterse si se introducen por un portal que les haga retroceder a tiempos prehistóricos, cuando los pólipos luchaban contra la Gran Raza de Yith por la supremacía, o peor aún, cuando eran los únicos dominadores del mundo, hace aproximadamente seiscientos

millones de años.

Por lo que a ello se refiere, los viajes temporales pueden crearle problemas al grupo con una amplia variedad de razas alienígenas de los mitos de Cthulhu.

Ya que los pólipos en la actualidad habitan bajo tierra —como los chthonians—, pueden ser descubiertos por desafortunados mineros o espeleólogos aficionados; o bien un terremoto puede abrirles una vía al mundo exterior. De hecho, un terremoto de naturaleza chthonian puede tener un doble objetivo: dañar la comunidad en sí, y crear un corredor que permita que monstruos subterráneos como los pólipos o las semillas informes (ver más adelante) salgan a la superficie y causen sus propios estragos.

Semilla informe de Tsathogghua: Estos monstruos son otro de los habitantes de las cavernas que salen a la superficie a causa de operaciones mineras o a terremotos. Debido a sus múltiples formas de ataque, la semilla, más que otros monstruos, permite al guardián introducir un poco más de variedad en el juego. En realidad, no hay ninguna razón para que el guardián debiera limitarse a los ataques con látigo, tentáculo, mordisco y porra establecidos en las reglas; la habilidad de la semilla para cambiar de forma significa que se puede emplear el ataque físico que se quiera. Considéralos el monstruo de «dungeon» definitivo.

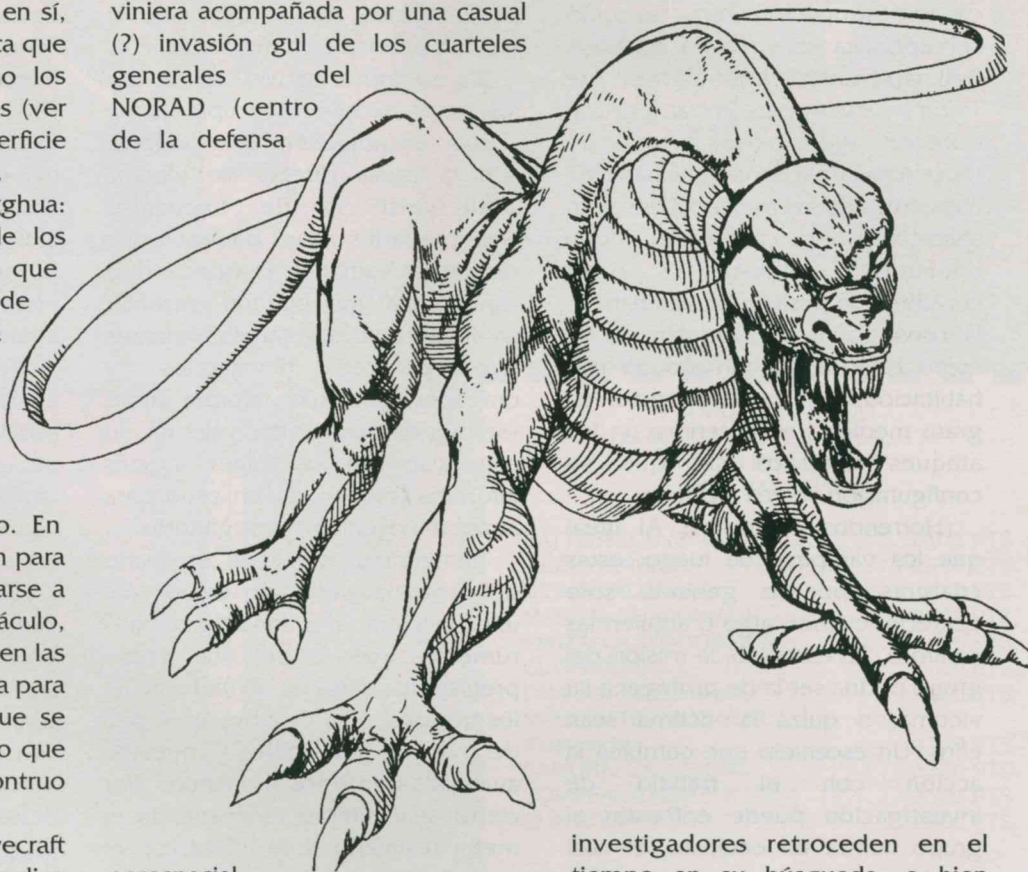
Gules: En el relato de Lovecraft El modelo de Pickman, el autor dice que los gules viven en extensos complejos de túneles bajo muchas ciudades, con acceso libre a los cementerios; pero éste no es el único lugar donde se les puede encontrar. El mismo relato muestra la posibilidad de que aparezcan en el sótano o en la bodega de cualquiera. El cuadro de Pickman, «Accidente en el metro», incluso los exhibe atacando a la gente en un andén del metro. No es muy difícil idear una serie de ataques relámpago por toda la ciudad y que familias enteras, o bien los residentes de un edificio de apartamentos, desaparezcan por la noche, y que sólo un agujero en el sótano indique su paradero. A la

larga, los investigadores tendrán que introducirse por los estrechos e incómodos túneles para enfrentarse a los salteadores.

Para los entusiastas de Cthulhu Now que prefieran una confrontación gubernamental secreta contra las criaturas de los mitos, imaginad la que podría armarse si unos gules irrumpieran en refugios, en puestos de mando militares o de la presidencia, subterráneos, etcétera. Una crisis nuclear sería mucho más interesante, indudablemente, si viniera acompañada por una casual (?) invasión gul de los cuarteles generales del NORAD (centro de la defensa

ataques sean interpretados como actos hostiles de la naturaleza. Así pues, si el grupo queda incomunicado de la civilización a causa de uno de estos ataques —digamos que el personal de una aislada estación de ferrocarril muere congelado— la ayuda exterior podría tardar mucho tiempo en llegar.

Gran Raza de Yith: El único escenario plausible para encontrarse con estos seres es un viaje temporal, pero con dos subcategorías: o bien los



aeroespacial americana) en Cheyenne Mountain. Evidentemente, cualquier otra de las razas subterráneas de los mitos podría intentar llevar a cabo la misma invasión causando terremotos mágicos o naturales.

Gnoph-Keh: Debido al hábitat que han escogido para vivir, estas criaturas sólo deberían aparecer en una aventura ártica o antártica. Aparte de servir como guardianes de ruinas antiguas, estas criaturas funcionan mejor en un escenario tipo «monstruo de los mitos ataca poblados humanos aislados». Dado que poseen poderes que les permiten crear tormentas de nieve y frío intenso, hay muchas posibilidades de que los primeros

investigadores retroceden en el tiempo en su búsqueda, o bien deben tratar con uno o más humanos «poseídos» por mentes yithianas. Si quieres una variante realmente desagradable, haz que un grupo de yithianos proyecte las mentes de todo el grupo de investigadores al pasado remoto.

No sólo tendrán que acostumbrarse a sus nuevos cuerpos cónicos antes de ni tan siquiera pensar en escapar, sino que las acciones del grupo yithiano en sus anteriores cuerpos pueden causarles un sinfín de dificultades por mucho tiempo en la campaña, y después de que esa aventura en particular ya haya terminado. Teniendo en cuenta el tipo de investigaciones extrañas en que se enfrascan los yithianos,

¿quién sabe dónde pueden acabar los investigadores cuando vuelvan a sus cuerpos originales?

Perros de Tíndalos: Al igual que ocurre con la Gran Raza, los perros sólo aparecerán si uno de los dos bandos se involucra en viajes temporales. Si el grupo no se enfrenta a ellos en su territorio natal, entonces podría parecer que escapar de los perros sería simple cuestión de esperar hasta el final en una habitación sin esquinas (todos los grupos deberían tener una habitación en su cuartel general sólo con este propósito). Pero, tal como se especifica en el relato de Frank Belknap Long *Los Perros de Tíndalos*, éstos, para entrar, pueden obtener ayuda (en forma de terremotos y similares) por parte de monstruos de los mitos que les sean afines, como los chthonians. Algún dilettante millonario podría considerar la posibilidad de financiar la construcción de una cámara de acero esférica del tamaño de una habitación que puede soportar, en gran medida, el deterioro y los ataques externos sin que su configuración se vea afectada.

Horrendos cazadores: Al igual que los vampiros de fuego, estas criaturas, por lo general, sólo aparecen cuando algo o alguien las convoca. En ese caso, la misión del grupo podría ser la de proteger a su víctima; o quizá la víctima sean ellos. Un escenario que combina la acción con el trabajo de investigación puede enfrentar al grupo contra un ocultista, el cual persiste en enviar horrendos cazadores u otros monstruos convocados contra ellos a fin de evitar que le encuentren. El grupo sólo podrá acabar con los ataques si le matan, y por cada día que pase de pesado trabajo de investigación, por la noche se producirá el ataque de algún horror. De esta forma, los investigadores tienen a la vez mucha acción, y una excusa para ponerse manos a la obra e investigar.

Lloigor: Estos vórtices de energía viviente se cuentan entre las razas alienígenas que podrían participar en una guerra total por la dominación de la Tierra. Es cierto que su eterno pesimismo, si se compara con el poderío de sus

oponentes, siembra la duda sobre sus posibilidades de salir victoriosos, pero incluso muchos humanos que han perdido la esperanza de conseguir la victoria en una guerra han luchado hasta el amargo final. Ya que pueden absorber puntos de magia de víctimas humanas, y utilizar ese poder para crear efectos telequinéticos e implosiones destructivas –por no decir que, en su estado natural, pueden pasar a través de las paredes– sus dudas, pesimistas, acerca de las posibilidades de alzarse con la victoria pueden ser infundadas.

En su forma natural, los lloigor son unos excelentes ocupantes de «casas encantadas». Sus poderes son la causa directa de efectos «poltergeist» y de frecuentes enfermedades que padecen los residentes humanos. El aspecto más espectacular que pueden presentar es el de reptiles gigantes mutantes que parecen dinosaurios y dragones. Cualquier informe sobre «serpientes marinas» tiene su explicación en los lloigor, y tales informes pueden ser un cebo para atraer a inocentes investigadores.

También es viable el escenario del «mundo perdido», en el que unos exploradores investigan unos rumores acerca de una fauna prehistórica única en algún lugar de los trópicos, sólo para descubrir uno de los principales puestos avanzados de estos monstruos. Por cierto, este último escenario da el mejor resultado si se utiliza con el suplemento de la era victoriana, *Cthulhu by Gaslight*, cuando aún había espacios en blanco en los mapas. De todos modos, no hay que menospreciar a un oponente que puede aprovecharse de tus propios puntos de magia para destruirte.

Mi-Go: Nos hemos ocupado de diversos monstruos que pueden ser descubiertos por mineros; ahora nos dedicaremos a unos seres que mantienen colonias mineras propias en la Tierra. Debido a que son unos seres organizados como los profundos, son particularmente peligrosos para los intrusos; especialmente cuando tienen agentes sectarios infiltrados entre la población. Si la industria humana

puede sacar provecho de los mismos minerales que extraen los hongos de Yuggoth, entonces nos hallamos, por causa de los recursos, ante la posibilidad de una guerra a gran escala, no únicamente ante el conflicto estándar de bajo nivel.

Ya que es posible que el grupo conozca a unos cuantos científicos, y aunque no haya ninguno entre ellos, también nos hallamos ante la posibilidad nada corriente de un escenario de secuestro. A los mi-go les gusta secuestrar a sabios para sacarles sus cerebros, aún vivos, y enviarlos a Yuggoth dentro de unos cilindros de metal para que los interroguen. Los aspirantes a rescatadores no tienen ahora una fecha límite a batir, sino dos: la extracción quirúrgica del cerebro y el traslado de la víctima a Yuggoth. Si fracasan en la primera pero no en la segunda, el destino último de la víctima del secuestro será muy interesante.

Ten en cuenta que los mi-go comparten junto con los byakhees la habilidad de volar a través del vacío del espacio, de tal manera que ellos también pueden causar daños considerables a los programas espaciales humanos en *Cthulhu Now*.

Dado que los hongos de Yuggoth pueden formar ejércitos organizados y que pueden armarlos con material de alta tecnología, los Guardianes apocalípticos pueden considerarles los candidatos más apropiados para una versión de los mitos de La guerra de los mundos. Imagina la confusión que se creará cuando los ejércitos alienígenas se dejen caer desde el espacio sin que se haya visto nave espacial alguna, incluso suponiendo que los gules u otras criaturas no estén atacando esos mismos cuarteles generales al mismo tiempo. Los marcianos de Wells tenían más cortesía elemental.

Ángeles descarnados de la noche: A estos seres misteriosos se les encuentra principalmente en áreas solitarias tales como cavernas, bosques profundos y viejas ruinas. Además de la acción, obvia, que representa repeler un ataque, ten en cuenta el escenario «detective de lo oculto», en el que el grupo debe descubrir el paradero de una víctima anterior (ya sea un miembro del grupo o un PNJ) y acudir en su rescate.

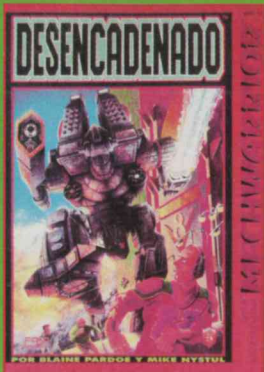
Si no lo encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo, utilizando el CUPON ADJUNTO



BATTLETECH
(3ª Versión)



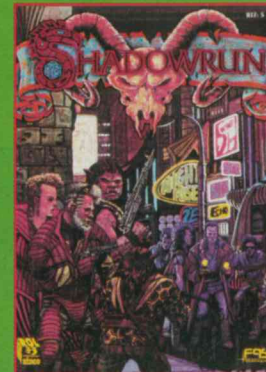
MECHWARRIOR



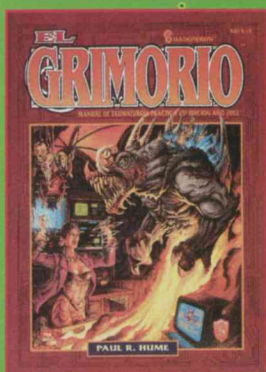
DESENCADENADO



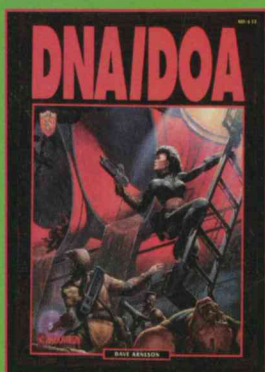
MANUAL
SHADOWRUN



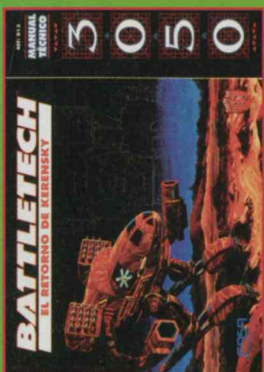
PANTALLA
SHADOWRUN



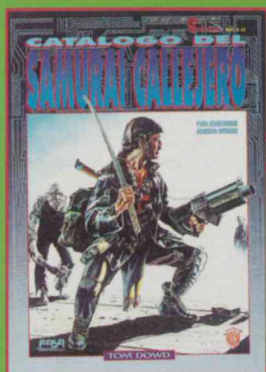
EL GRIMORIO



DNA/DOA
(Shadowrun)



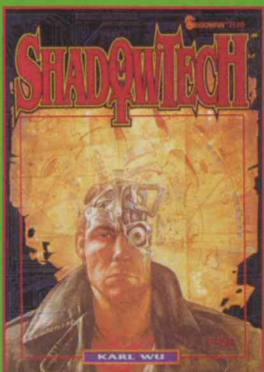
MANUAL TECNICO
3050 (Battletech)



SAMURAI
CALLEJERO



COMPENDIO
BATTLETECH



SHADOWTECH

CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**

Avda. de Roma, 157, 9º
08011 BARCELONA

BATTLETECH (3ª Versión)	3.975 PTS.
MECHWARRIOR	2.750 PTS.
DESENCADENADO	1.600 PTS.
MANUAL SHADOWRUN	3.750 PTS.
PANTALLA SHADOWRUN	1.475 PTS.
EL GRIMORIO	2.500 PTS.
DNA/DOA (Shadowrun)	950 PTS.
MANUAL TECNICO 3050 (Battletech)	2.750 PTS.
SAMURAI CALLEJERO	2.500 PTS.
COMPENDIO BATTLETECH	2.750 PTS.
SHADOWTECH	2.500 PTS.

Nombre y apellidos

Dirección

Población

C.P.

Fecha

FORMA DE PAGO

☐ Contra Reembolso

Hago efectivo el importe total **+250 pts.** por gastos de envío, mediante:

☐ Giro Postal número de fecha

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCES / AMEX ☐ EUROCARD

Nº

Nombre del titular

Fecha caducidad

Firma



SHADOWRUN

ACELERA EL JUEGO Y CONTROLA LOS CONJUROS EN JUEGO

DRAGON DICE

CARTAS DE EFECTOS MAGICOS

por Lester Smith
Ilustraciones de Chris Adams

Las reglas y la mecánica de DRAGON DICE permiten la participación de cualquier número de jugadores en una partida. El juego básico incluye cartas estandarte para reconocer a cada uno de los ejércitos en juego. Pero, normalmente, se espera que el jugador que lanza un conjuro sea el encargado de recordar al resto que los efectos del mismo están activos durante el turno. En el fragor de la batalla, sobre todo cuando hay varios jugadores involucrados en la partida, los conjuros van y vienen continuamente, y los iconos de acción especial interrumpen el juego, puede resultar difícil por ejemplo recordar cuántos puntos de Tormenta de Cenizas están afectando a un territorio en concreto.

No sufras, en nuestros desvelos por hacerte la vida más sencilla –y para lograr que te diviertas– hemos diseñado un grupo de cartas de efectos mágicos para llevar el control de los distintos conjuros y alientos de dragón activos durante el turno. Las cartas de conjuro señalan cuántos puntos de qué conjuro están en juego, quién hizo uso de esa magia, y cuándo expira. Las cartas de aliento de dragón se utilizan para señalar cualquier efecto remanente de aliento en un ejército. Las cartas de efectos mágicos las puedes encontrar a continuación de este artículo, en este mismo número de DRAGON (tendrás que

recortarlas antes de jugar, es posible además que prefieras engancharlas a una cartulina, plastificarlas, etcétera).

Ambos tipos de carta incluyen su descripción, para que sean fácilmente identificables.

Cada jugador debe tener su propio grupo de cartas de efectos mágicos, así como algún tipo de ficha o marcador para distinguirlas de las de los otros participantes.

Mediante estas cartas y fichas es mucho más fácil saber los conjuros que están activos en cada momento de la partida... Así como quién ha lanzado el conjuro correspondiente. Gracias a ellas es posible conocer el estado de las cosas con una simple mirada y saber a quién hay que castigar por haber lanzado ese Luces Danzantes o esa Tormenta de Ceniza.

Cartas de Conjuro

Cuando se lanza un conjuro, el jugador coloca la carta correspondiente al lado del objetivo, se trate de una unidad o de un territorio, y pone un número de marcadores igual al número de veces por las que multiplica sus efectos (por ejemplo, si utilizas botones blancos como marcadores y lanzas un conjuro de Transmutar Roca en Lodo sobre un ejército enemigo, deberás colocar la carta de efectos mágicos correspondiente al lado del ejército afectado con dos botones blancos encima). No te

olvides de poner los marcadores adecuados encima de conjuros como el de Manos Ardientes, aunque sólo sea para indicar quién lo ha lanzado.

Justo al empezar y al acabar el turno, cada jugador deberá observar con detenimiento la mesa de juego para ver dónde tiene sus cartas de efectos mágicos y sus marcadores, también tendrá que controlar aquellos conjuros que dejen de tener efecto y quitar de la mesa las cartas y marcadores correspondientes (muchos conjuros dejan de tener efecto al inicio de un turno, pero el Doble Acuoso, por ejemplo, está activo hasta el final del mismo).

Cartas de Aliento de Dragón

Al igual que ocurre con las cartas de efectos mágicos, las cartas de aliento de dragón se colocan como recordatorio de los efectos que señalan en su texto. De todas formas, como su efecto queda sujeto a un ejército, las cartas de aliento de dragón no necesitan de marcadores. La única excepción a esto se da cuando un dragón lanza su aliento contra otro, en cuyo caso deberá colocarse sobre la carta un marcador del color del jugador siguiente en el turno.

¿LO HAS ENTENDIDO?

Pues gira la página...

**LA GUERRA TIENE SUS REGLAS
QUE HAY QUE CONOCER
(AUNQUE SOLO SEA PARA SALTARSELAS)**

**TODAS LAS REGLAS DE LA GUERRA
CON LOS GIGANTESCOS MECHS
DEL SIGLO XXXI**

ESTAN EN:



FASA
CORPORATION

BATTLETECH[®] COMPENDIUM

LAS REGLAS DE LA GUERRA



Piel de Piedra

Añade una defensa automática al ejército que lo reciba hasta el principio de tu próximo turno.



Transmutar Roca en Lodo

Quita 6 puntos de maniobra al ejército afectado hasta el inicio del próximo turno.



Aliento de Dragón

Contra otro dragón, el aliento niega las 5 defensas usuales hasta el final de turno del próximo jugador. (Coloca un marcador del color de ese jugador sobre la carta.)



Piel de Piedra

Añade una defensa automática al ejército que lo reciba hasta el principio de tu próximo turno.



Tormenta de Cenizas

Quita 1 punto de todas las tiradas de todos los ejércitos que se hallen en el territorio hasta tu próximo turno.



Tormenta de Cenizas

Quita 1 punto de todas las tiradas de todos los ejércitos que se hallen en el territorio hasta tu próximo turno.



Abrir Tumba

Hasta el principio de tu siguiente turno, todas las unidades que mueran en uno de tus ejércitos irán a las reservas en lugar de ir al Área de Unidades Muertas. (Varios usos afectan a varios ejércitos.)



Manos Ardientes

Dobla los resultados de combate de una unidad hasta el principio de tu próximo turno. (Varios usos afectan a varios ejércitos.)



Luces danzantes

Los resultados de artillería y de magia se reducen a la mitad hasta el principio de tu próximo turno. (Este conjuro no puede acumularse.)



Doble Acuoso

Otorga una defensa automática al ejército que lo recibe, hasta el final de tu siguiente turno.



Muro de Niebla

Divide (redondeando hacia abajo) todos los resultados de maniobra en el territorio y todos los resultados de artillería disparados tanto desde como hacia ese territorio, hasta el principio de tu próximo turno. (Este conjuro no se acumula.)



Aliento de Dragón: Escarcha

Todas las tiradas que efectúe el ejército afectado (o cualquiera de sus unidades por separado) se ven reducidas hasta el final de su próximo turno.



Caminar por el Aire

El ejército que lo reciba ganará seis resultados automáticos de maniobra hasta el principio de tu próximo turno.



Muro de Hielo

Da a un ejército tres defensas automáticas hasta el principio de tu próximo turno.



Parálisis

El ejército afectado sufre una penalización de -1 a todas sus tiradas hasta el principio de tu próximo turno. (Ejemplo: 12 puntos de daño se reducen a 11; 7 defensas, a 6, etcétera.)



Aliento de Dragón: Parálisis

El ejército afectado no puede tirar otra cosa que no sean defensas hasta el final de su próximo turno.



Muro de Hielo

Da a un ejército tres defensas automáticas hasta el principio de tu próximo turno.



Parálisis

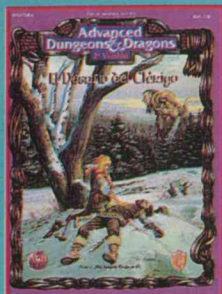
El ejército afectado sufre una penalización de -1 a todas sus tiradas hasta el principio de tu próximo turno. (Ejemplo: 12 puntos de daño se reducen a 11; 7 defensas, a 6, etcétera.)

Advanced Dungeons & DragonsTM

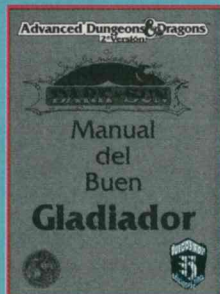
2ª Versión



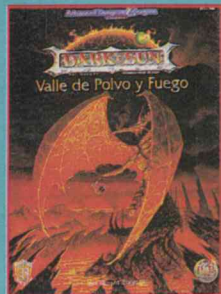
Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



EL DESAFÍO DEL CLÉRIGO



MANUAL DEL BUEN GLADIADOR



VALLE DE POLVO Y FUEGO



LOS ELFOS DE SIEMPRE UNIDOS



COMPENDIO DE MONSTRUOS
Ravenloft



FIESTA DE GOBLINS



GUÍA DEL JUEGO DE ROL



GUÍA BÁSICA DEL JUEGO DE ROL



MANUAL DEL JUGADOR



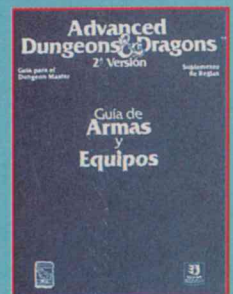
PANTALLA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS
VOL. UNO



EL DESAFÍO DEL GUERRERO



GUÍA DE ARMAS Y EQUIPOS



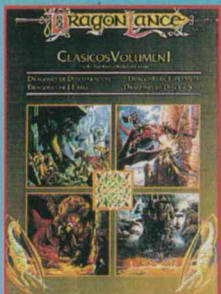
RELATOS DE LA LANZA



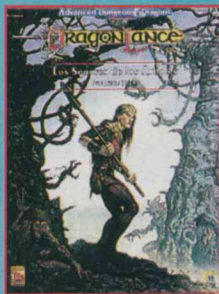
GUÍA DEL DUNGEON MASTER



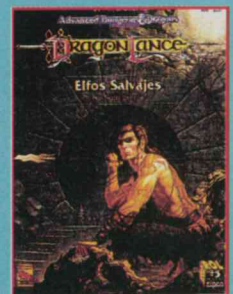
COMPENDIO DE MONSTRUOS
APÉNDICE UNO AL VOL. UNO



CLÁSICOS DRAGONLANCE
VOL. UNO



LOS SEÑORES DE LOS ÁRBOLES



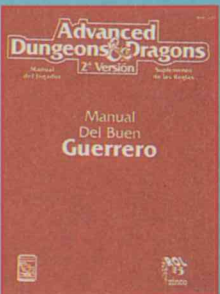
ELFOS SALVAJES



SEÑORES DE LOS ROBLES



HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE



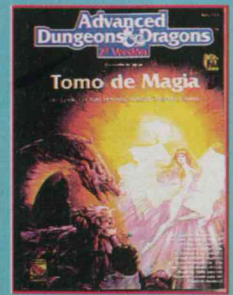
MANUAL DEL BUEN GUERRERO



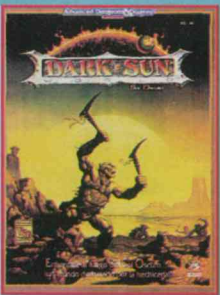
COMPENDIO DE MONSTRUOS
VOLUMEN DOS DRAGONLANCE



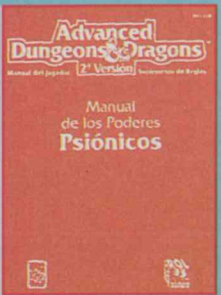
TIEMPO DEL DRAGÓN



TOMO DE MAGIA



SOL OSCURO



MANUAL DE LOS
PODERES PSÍQUICOS



LIBERTAD



CLÁSICOS DRAGONLANCE
VOL. DOS



NUEVOS COMIENZOS

GEN CON '95

EL RECUERDO DE LO INOLVIDABLE

Relato de lo acaecido en la Convención de Rol para aquellos que no pudieron estar presentes.

Por Joaquim Dorca

¡El rey ha muerto! ¡Larga vida al rey! La gran nave gótica de las Drasanes de Barcelona añora el bullicio del gran número de jugadores de rol desempeñando las más diversas actividades; las hazañas han dejado de fluir por los aires de tan insigne monumento medieval, pero el recuerdo... el recuerdo se ha fundido con la piedra milenaria de las paredes, y si un poderoso hechicero en años venideros lanza un conjuro para leer lo que ha sido, va a percibir las vivencias de aventureros y confrontaciones heroicas sólo parejas a las contadas en libros de leyenda. Y así, los hombres y mujeres de generaciones posteriores tendrán un lugar donde poder mirar: el pasado.

Y para poder mirar el pasado es preciso conocerlo. En esta edición de las GEN CON las expectativas eran aún mayores que las del pasado año; pero también las cotas a batir. Y es que había mucho por hacer, mucho por decir, mucho por ver y mucho por vivir. Gentes de todas las partes de la geografía española atendieron a la cita de Barcelona, contestaron a la llamada del juego.

Año 1995, 3, 4 y 5 de noviembre. Barcelona. La sala Marqués de Comillas de las Atarazanas Reales de Barcelona han vuelto a acoger las GEN CON. La sala, como el año pasado, tenía dos partes bien diferenciadas: una extensión de mesas para partidas abiertas y otra zona para actividades y campeonatos. Las paredes de toda la sala estaban cu-

biertas por las más importantes firmas comerciales del estado (e incluso vinieron firmas extranjeras). El centro del recinto gótico estaba ocupado por dos grandes estructuras, la primera, feudo de las empresas patrocinadoras: TSR, Zinco, Borrás y Timun Mas; la segunda, frente a frente a la primera, contenía a los diversos clubes colaboradores, que atendieron a los asistentes como verdaderos profesionales. La columna medieval era el único detalle que rompía la monotonía de la gran extensión de mesas, que a partir del viernes del mediodía estuvieron permanentemente repletas de jugadores; y a los extremos de cada una de las zonas de juego, metros y metros de barra para poder desarrollar partidas con juegos de cartas coleccionables.

La idea este año era seguir insistiendo en acercar los juegos de rol a la gente de fuera desde los mayores conocedores de esta materia, los jugadores, y crear para ellos un marco de encuentro y de referencia. Gracias a vuestra acogida y respuesta, el primer objetivo cada vez está más cerca, y el segundo está sobradamente cumplido. Sabemos de gente que hizo el esfuerzo de desplazarse durante tres días a la Ciudad Condal desde lejanas partes de la geografía española, haciendo de la GEN CON un evento verdaderamente nacional; quizás el punto de intercambio internacional que todos deseamos no esté tan lejos,



sólo que nuestros convecinos europeos tengan tantas ganas e iniciativa como los que participáis de la gran feria de juegos de rol.

El año 1994 vio cómo una convención dedicada primordialmente a los juegos de rol con vocación internacional nació en España. Ese año, después de insistentes rumores, la única empresa extranjera que desembarcó en España fue TSR, y era una de los organizadores e iniciadores del proyecto. En los pasillos de la GEN CON '95, se podían oír conversaciones esporádicas en inglés, o bien personas hablando castellano con un marcado acento extranjero: y es que el impacto causado por esta convención fuera de nuestras fronteras ha sido grande; el interés se tradujo en contactos, y este año los contactos se materializaron: tres empresas extranjeras, aparte de TSR, se presentaron como expositoras. Los jugadores españoles han despertado el interés de creadores de juegos de tierras lejanas, reconociendo al público de este país como miembros de pleno derecho de la comunidad mundial de jugado-

res. ¿Cuál es la razón? Nosotros aventuráramos que fueron precisamente los asistentes a la GEN CON'94 los que convencieron a los observadores extranjeros que vinieron como particulares, y a los licenciarios del país que tuvieron buenos y fuertes motivos para hablar de los jugadores españoles.

A esto debemos añadirle el seguimiento que los distintos medios de información han hecho de ésta nuestra convención, la convención de todos los jugadores de España: la caza del acontecimiento extraño, preferentemente escabroso o marginal, se tornó este año en sana curiosidad, participación directa en el juego e incluso apoyo. El seguimiento periodístico de estas jornadas fue mucho más profesional y cordial que el del año pasado, y augura más estrecha colaboración y comprensión mutua en el futuro. Quizá, para las GEN CON' 96, tengamos a José María Carrascal arbitrando una partida de Fanhunter. ¡Vivir para ver!

Muchos juegos estuvieron representados dentro de las Drassanes. Se realizaron campeonatos oficiales de AD&D, Ars Magica, BattleTech, Cyberpunk, Doomtrooper, Dungeons & Dragons, El Señor de los Anillos, Fanhunter, GURPS, Hombre Lobo, La ira del Dragón, Kult, La Llamada de Cthulhu, Magic: El encuentro, Star Wars, Universo, Vampiro...

Por otro lado, y como el año pasado, el visitante casual pudo ver que una gran parte de las mesas estuvieron dedicadas a partidas abiertas, donde el asistente podía seleccionar entre una diversa oferta y entrar en una partida, después de pasar por la inevitable cola. «Pero oiga, joven, ¿esto no es para entrar en Port Aventura?» «Pues no exactamente, señora.» El juego de rol aún no es del todo conocido para el gran público, y las GEN CON '95 fueron también una gran oportunidad para asistir a partidas de iniciación. Todos quedaron contentos, excepto la señora de Port Aventura, que quedó algo decepcionada al descubrir que el Dragon Kahn poco tenía que ver con Dragon Dice. Bueno, este episodio no fue real hasta lo que la organización puede saber, pero fue un bulo que corrió entre distintas personas relacionadas con la feria, y más de uno lo contó extraordinaria-

mente convencido; en todo caso, me ha parecido divertido comentarlo.

De hecho lo que sí que se sabe desde la organización es que el personal de la zona de demostración agradó mucho a toda suerte de jugadores, desde los más experimentados hasta los que querían iniciarse. Este año, algunos de los demostradores eran personas que se sentaron el año pasado a jugar en

esta zona, siendo el caso espectacular el de uno que se atrevió a jugar por primera vez en la GEN CON'94 y estaba arbitrando en la GEN CON'95.

Sí, ciertamente, fueron días de novedades donde se pudo ver el ya mencionado juego de dados temático Dragon Dice al lado de lo que seguramente sorprendió a muchos destructores de los juegos de rol: varias chicas haciendo de máster (repito



De campeonatos oficiales hubo de todos los tamaños y colores, llenos a rebosar. He aquí una relación completa de todos ellos (por orden alfabético):

Advanced
Dungeons & Dragons
Ars Magica
BattleTech
Cyberpunk
Doomtrooper
Dungeons & Dragons
El Señor de los Anillos
Fanhunter
GURPS
Hombre Lobo
La ira del Dragón
Kult
La llamada de Cthulhu
Magic: El encuentro con
Tierras Natales (Tipo III)
Magic: The Gathering (Tipo I)
Star Wars
Universo
Vampiro

para los lectores que no hayan visto nunca a una chica hacer de máster: ¡varias!). A los que recordamos ciertas declaraciones difundidas por la prensa y otros medios de comunicación, nos llena de regocijo seguir destruyendo tópicos; ojalá todas las cosas fueran tan fáciles de hacer como ésta.

Las novedades editoriales, como en toda convención, fueron también protagonistas: y, por fin, se ha trasladado a la lengua de Góngora y Quevedo un clásico en los juegos de rol como es GURPS. Y junto a este clásico llegó, casi en primicia, una de las últimas tendencias en los juegos de rol de los Estados Unidos, Castillo de Falkenstein. Algunas traducciones más (que no mencionaremos) no pudieron llegar a tiempo para las GEN CON por problemas técnicos (una lástima), pero la esperanza se mantiene para las GEN CON'96 o, quizás, un poco antes.

La misma TSR vino a España con grandes galas, y si el año pasado vinieron los archiconocidos Larry Elmore y Jeff Easley, este año trajo a

un diseñador americano, Colin McComb, uno de los nuevos fichajes, y elemento clave en los dos nuevos mundos para AD&D: Planescape y Birthright. En el apartado de ilustración nos visitó Robh Ruppel, del cual se empieza a hablar por sus trabajos como portadista para Planescape, seguidor de un estilo lúgubre a la par que fuerte: pero es que el mundo de Planescape tiene esas características y muchas más.

TSR también se llevó consigo un cargamento de sus productos originales, que hizo las delicias de los fanáticos seguidores de las líneas en inglés de AD&D y, junto a ese mismo cargamento, llegaron los productos de soporte: pins, llaveros, colgantes, hebillas, todo oficial y de una calidad excelente. Es una pena que no se pueda disponer del catálogo completo de estos productos en España más que una vez al año.

Otra novedad a destacar fue El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas, del que como aún no estaba producido, se trajeron naipes prototipo en blanco y negro; diverso personal se pasó toda la GEN CON enseñando a la más variopinta clientela cómo jugar. Magic: El encuentro vino acompañado con una expansión en castellano, Tierras Natales, con la que se celebró un torneo promocional, que sirvió también para presentar una novela en castellano sobre Magic. Lo más esperado quizá por los repetidos anuncios que se fueron haciendo antes de la feria, fue el juego de rol secuela de Vampiro, Hombre Lobo, y el suplemento para Fanhunter, BNC (Barnacity).

No olvidemos, empero, la vertiente que tiene GEN CON de reunión social, porque la gran cantidad de actividades que llegaron a hacerse allí dentro permitió que los que teníais ganas de guerra pudiérais participar y los más modositos ser espectadores de excepción. Primero, ya en la GEN CON'94 se forjó más de una amistad que ha llegado a nuestros oídos; esperamos que este año haya sido, por lo menos, igual de fructífero. La gente que vino no tuvo demasiado tiempo para aburrirse. Los campeonatos oficiales llenaron todas sus plazas; las partidas de iniciación, no pararon ni un momento. Juegos Sin Fronteras hizo que los modelistas se sintieran

muy bien recibidos, creando un espectacular decorado de tumba faraónica; allí, un equipo se dedicó a enseñar a pintar miniaturas, primero, e incluso decidió dar premios a las creaciones más espectaculares producidas a la luz de los focos. En el apartado de miniaturas, el domingo por la mañana, asistentes a las GEN CON decidieron plantar sus baluartes: dos ejércitos medievales de 15 mm se encontraron cara a cara, y al amparo del escudo de armas del reino de Escocia, el fragor de las batallas de Braveheart tronó sobre una mesa; pasaron toda la mañana del domingo saciando la curiosidad de distintos visitantes (gracias desde aquí, y desde los que pasaron a in-



teresarse por el juego De Bellis Medievals a las dos personas encargadas de la iniciativa).

No acabaron aquí las sorpresas a los asistentes: se realizó una partida de rol en vivo en el mundo de Vampiro. Pero, ¿no se dijo que los roles en vivo estaban prohibidos en la GEN CON? Con la distancia del tiempo, os podemos decir que sí, en la GEN CON'94 se prohibió explícitamente a la organización el rol en vivo, y es que en esos tiempos los jugadores de rol no gozábamos de muy buena fama. Este año ha sido distinto; en las Atarazanas nos dijeron «lo que queráis». Un voto de confianza que nos hace sentir muy orgullosos de vosotros.

Aquí no acaba todo. Las conferencias y presentaciones de productos dieron una excusa a los más incansables jugadores para hacer un receso.

Los que organizaron las actividades demostraron que los jugadores del país no tienen nada que envidiar y muy poco que aprender de los campeonatos que se hacen fuera en el extranjero. Los campeonatos experimentaron las más variopintas técnicas: algunos campeonatos se adaptaron a diversos universos cinematográficos (como Expediente X para Kult), hubo varias representaciones para reforzar los distintos campeonatos; hubo un tiroteo a lo Tarantino que hizo girar más de una cabeza por su espectacularidad, y la colaboración de un grupo de teatro los miembros del cual no sabían que eran los juegos de rol, pero les entusiasmó lo que se les contó de este tipo de juegos. Uno de los campeonatos más solicitados, AD&D, hizo gala de que «primero es AD&D, después, la vida». El ritmo fue maratónico tanto para los jugadores como para los másters: cuatro rondas de cuatro horas cada una. La final de D&D, por su parte, se hizo con seis jugadores, y tres másters, cada uno de ellos representando a uno de los tres alineamientos de ese juego. Vampiros y hombres lobo, ancestrales maldiciones egipcias, hubo de todo. Las entidades colaboradoras, además, presentaron al público juegos no demasiado conocidos, como Formule Dé, recientemente traducido al castellano, o Dragon Dice traído en primicia por TSR y que, dado su éxito, les hemos arrancado la promesa de que en breve produzcan una edición en lengua castellana (esperemos que nos hayan hecho caso). Para esta GEN CON se diseñó una variante del clásico juego norteamericano Diplomacy, situada en el mundo para AD&D Birthright; el diseñador era el creativo invitado de TSR (por cierto, no se cansó de hacer fotos del mapa gigante que se hizo para poder jugarlo). El mapa gigante es una tradición que se inició el año pasado con gran éxito, y no fue la única tradición que parece institucionalizarse, ya que este año volvió a repetirse el desfile triunfal del Papa Alejo I, escoltado por Fanhunters y precedido por musas y sílfides que lanzaban maná al aire.



ticias nos traen de allí. Y ahora «sólo» queda preparar la siguiente GEN CON: nos tendremos que poner manos a la obra.

¿Y eso es todo? No, todo artículo ha de tener un final, lleno de conclusiones y valoraciones más o menos objetivas. Se podrían hacer o, mejor dicho, se podrían intentar hacer. Sabemos que la historia nunca puede ser del todo objetiva, ya que somos nosotros, los hombres, los que aprendemos a leer en ella, o al menos lo pretendemos. Yo también quiero hacer mi lectura. He visto un mercado español ya maduro y competitivo, casi preparado para afrontar riesgos internacionales. Pero lo que más me ha sorprendido ha sido

Hasta el momento, y mientras no se cumplan las predicciones del juego de rol Fanhunter, el todavía no ungido papa tendrá que conformarse con dar los premios del campeonato del juego.

Como pueden decir muchos asistentes a la GEN CON de este año: «Pero si eso no fue todo, yo participé en el campeonato de...»; «Y nos hicieron...»; o «Me presentaron al diseñador del juego... Era un tío divertidísimo, no me imaginaba que era así». Hay tantas GEN CON como asistentes, cada uno viendo una pequeña o gran parte, así que no os contentéis con este artículo: seguro que podéis encontrar versiones menos recalcitrantemente oficiales por ahí.

Y aquí llegamos a las responsabilidades de este monstruo, y hay

que decir que todos los que han estado relacionados con el desarrollo de esta GEN CON están profundamente agradecidos a los clubes colaboradores, a los demostradores, a muchos de los expositores, e incluso a particulares por haber hecho mucho más de lo que tenían obligación por el simple hecho de que la GEN CON era un proyecto común por una causa común.

La GEN CON'95 ha acabado. Y ahora, ¿qué? No ha acabado del todo, por lo pronto los jugadores españoles van a tener unos embajadores de excepción en las EuroGEN CON'96 de Gran Bretaña. Los campeones del torneo oficial de AD&D y D&D (un chico de Madrid y una chica de Barcelona, respectivamente) han sido invitados a participar a esta GEN CON hermana, a ver qué no-

Las empresas patrocinadoras de la GEN CON'95: TSR, Borrás, Zinco, Timún Mas y el personal de la organización agradecen sinceramente su colaboración a las siguientes entidades:

C. R. A Sak
Coordinadora de Jugadores
Eye of the Beholder R. C.
Kritik (C. de R.)
Club de Rol Menrood
Necronomicon's
La Orden de Hermes
Savagequesters
(C. de R.)
Star Worlds (A. C.)
Club de Rol de la
Universitat Autònoma
de Barcelona
Zona de Joc



la actitud y buena disposición de los jugadores, jugadoras y clubes, que han sido, no lo olvidemos, el corazón que mejor ha impulsado el mercado en general y estas GEN CON en particular. He visto mucha sangre joven mejor preparada que muchos de aquellos que se dicen veteranos. Quizás haya llegado el momento de darles una oportunidad y dejar que nos demuestren su valía... que se la han ganado.

También cabe mencionar a un grupo de particulares que con su esfuerzo desinteresado hicieron posible muchas de las actividades realizadas. Un agradecimiento especial a:
Grup de Teatre l'Auca
Equipo técnico de Juegos Sin Fronteras

GRAVES CIRCUNSTANCIAS

por Bill Slavicsek

Sólo es un troll ...

Ilustraciones de Stephen A. Daniele

Bill es un diseñador y editor del equipo de TSR. Sus proyectos más recientes incluyen Harbinger House, una aventura para el mundo de juego PLANESCAPE®; The Nightmare Lands, un «boxed set» que contiene un conjunto de materiales para RAVENLOFT®; y la revisión y expansión de las reglas de SOL OSCURO®. Esta aventura está diseñada para utilizarse con este último trabajo, explorando las regiones del Norte que se revelan por vez primera en la nueva caja.

«Graves circunstancias» es una aventura para AD&D que transcurre en el mundo de juego del Sol Oscuro. Lo ideal sería que el DM tuviera un ejemplar de la nueva revisión y expansión de las reglas, pero la aventura también puede jugarse con los materiales originales. También hace falta el Manual del jugador, el Manual del DM y el Manual completo de los Poderes Psiónicos (o bien la Guía del Psiónico del nuevo «boxed set»).

Esta aventura lleva a entre 3 y 6 jugadores de entre quinto y séptimo nivel a la zona sin explorar al norte de la región de Tyr. Inicialmente, los personajes van en busca de ciudades-estado olvidadas que se rumorea existen al final de la ruta que sale de Draj, pero rápidamente se ven mezclados en acontecimientos que les llevan a descubrimientos aún más extraños.

Si los personajes son de niveles más altos, el DM puede ajustar los encuentros para que sean equilibrados, por ejemplo sustituyendo monstruos potentes por otros más débiles, aumentando los niveles de los malos o el número de enemigos de un encuentro en concreto, sin

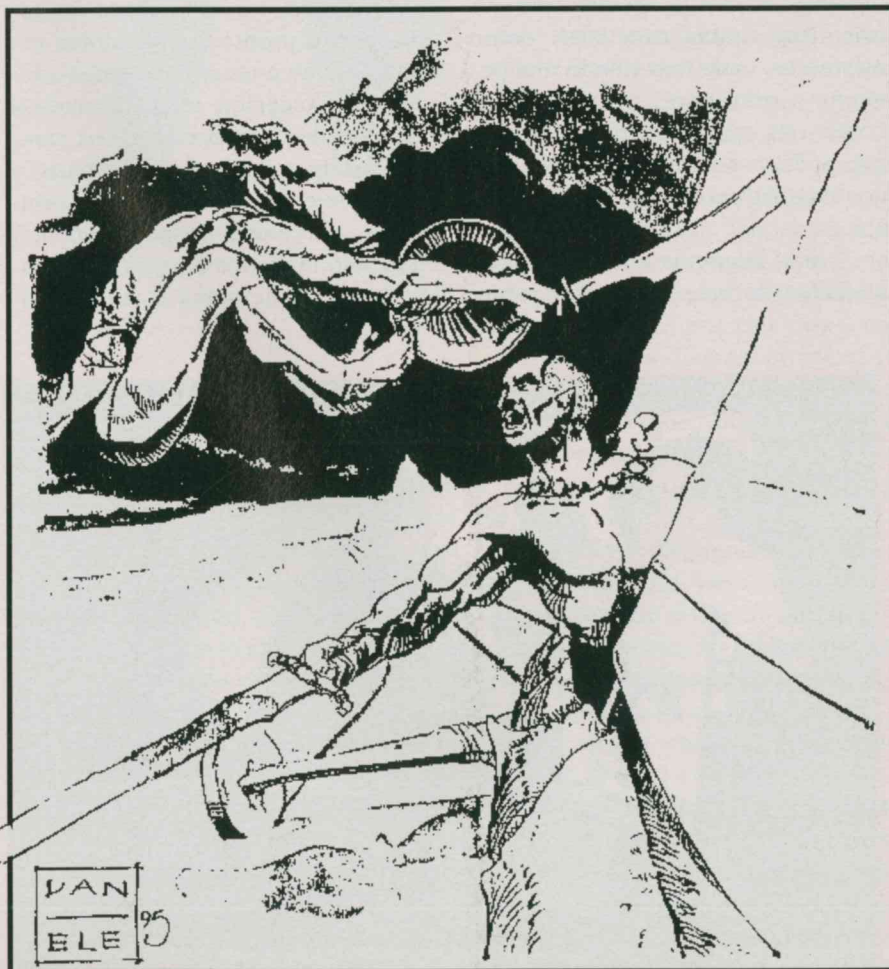
cambiar por ello los elementos básicos de la historia.

Marco de la aventura

«Circunstancias graves» transcurre en el año de la Furia del Desierto, de la Era del 190.º Rey, que corresponde al Año Libre 11 de la gente de Tyr. Hace unos cuatro meses, el Gran Terremoto hizo temblar la región de Tyr, poniendo en marcha los acontecimientos de la novela The Cerulean Storm. Algunos reyes-hechiceros han caído, algunos gobiernos han sido derribados y una serie de desastres naturales continúan teniendo lugar en la región de Tyr, causando desórdenes

hasta ahora desconocidos. El caos y la anarquía cunden en los vacíos de poder de Raam, Draj y Balic mientras que Urik, Nibenay y Gulg cierran sus puertas y aguardan para ver qué nuevo desastre amenazará a las Altiplanicies. Incluso Tyr sufre, dañada tanto por el terremoto como por los temblores secundarios y asediada por los refugiados que, habiendo huido de sus pueblos, buscan refugio dentro de sus murallas.

Si cualquier bravo aventurero tenía deseos de ver lo que había más allá de la región de Tyr, ahora es un excelente momento para viajar. Es posible que los problemas



de los últimos meses no se extiendan más allá de las siete ciudades-estado. Quizás haya una tierra mejor al otro lado de la próxima duna o través del paso recién abierto en las montañas ...

Trasfondo de la aventura

Tres pequeñas casas mercantiles (Terg, Voyan y Shakkur) se pusieron de acuerdo para crear el Consorcio de Dedys. Originalmente, el Consorcio se formó para proteger a las casas pequeñas de la casa Tsalaxa, más grande. Hoy en día sigue siendo un grupo comercial competitivo que obtiene pingües beneficios pero no llega ni de lejos al tamaño de la casa de Tsalaxa. Los líderes del Consorcio tienen la esperanza de que esto cambiará pronto.

La mayoría de los habitantes de la región de Tyr considera que los rumores de ciudades-estado perdidas no son más que leyendas, pero el Consorcio de Dedys opina que la prosperidad de la casa de Tsalaxa puede deberse en parte a sus tratos con dichas ciudades-estado del Norte. Las dos dinastías mercantiles rivales de Draja buscan aumentar su riqueza y su influencia desde la muerte del rey Andropinis y los amos del Consorcio de Dedys creen que su mejor opción es establecer sus propios lazos con el Norte. Aquí es donde encajan los PJs.

El Consorcio de Dedys contrata a los PJs para que viajen al Norte, encuentren las ciudades-estado perdidas, les entreguen presentes y saludos del Consorcio y vuelvan para describir las rutas y los peligros que hay que vencer durante el camino. La aventura comienza cuando los PJs parten hacia lo desconocido. Saben que la ruta a seguir es la que sale de Draja en dirección al norte. Poco después de abandonar el territorio representado en el mapa de la región de Tyr, la acción estalla de forma salvaje.

Sin embargo, mucho antes de que los PJs lleguen a las ciudades-estado perdidas, los acontecimientos del norte empiezan a afectarles. Destrozo, uno de los siete Estados Bandidos que ocupan los desolados Yermos Barrera al Norte de la región de Tyr, se ha alzado en armas puesto que alguien

ha osado robar a su líder, Talid el Mul. Al empezar la aventura, Talid sabe quién le robó pero no dónde ha ido. Para encontrarle, bandas procedente de Destrozo registran la región en busca de alguna señal del paso del ladrón.

El ladrón es Esturren, un elfo profanador que era hombre de confianza de Talid hasta que decidió robar de los cofres del tesoro del señor de los bandidos. Esturren robó el Bastón de Marfil, un antiguo artefacto que Talid descubrió durante uno de sus infrecuentes viajes a las profundidades de los Yermos Barrera.

Desde sus primeros días en Destrozo (y hacía bastantes años que era miembro de la tribu) Esturren podía recordar a Talid relatando cómo descubrió el Bastón de Marfil. Los relatos detallaban el espantoso viaje de Talid al fondo de la grieta de la Tumba del Troll, un enorme cráter que divide las dos partes (bien diferentes) de los Yermos Barrera. En el fondo del cráter, el desierto da paso a una llanura de matorrales y después a una extensa planicie de lodo. Es aquí donde el relato de Talid se vuelve terrorífico... y extremadamente interesante para Esturren.

En la planicie de lodo Talid encontró unas ruinas antiguas llenas de tesoros espectaculares. El problema era que unos extraños monstruos acechaban por la zona y sólo una combinación de suerte y habilidad consiguieron que Talid escapara vivo del cráter, llevando consigo el Bastón de Marfil, uno solo de entre las docenas de artefactos similares ocultos en una cámara entre las ruinas.

Tras años de estudiar disimuladamente el Bastón de Marfil, Esturren supo lo suficiente como para confirmar sus sospechas: el bastón era una «página» de un antiguo libro de hechizos. Si el relato de Talid era incluso parcialmente cierto, en las ruinas de la planicie de lodo podía haber más «páginas» como esa. El profanador fue haciendo lentamente acopio de valor para poder desafiar al señor de los bandidos, prometiéndose a sí mismo grandes poderes y conocimientos arcanos ilimitados una vez encontrara la biblioteca en

ruinas. Además, si Talid no era lo suficientemente listo como para darse cuenta de lo que tenía, quizás no era la persona adecuada para liderar los Estados Bandidos y quizás el honor debiera recaer en Esturren.

Las tierras del norte

A continuación presentamos una breve información acerca del territorio en el que se desarrolla esta aventura. En el nuevo «boxed set» de SOL OSCURO podéis encontrar más detalles, pero la información proporcionada aquí es suficiente para poder jugar la aventura.

La ruta del norte

La ruta que sale de la ciudad-estado de Raj en dirección este acaba girando al norte y siguiendo la orilla del Mar de Polvo. Pasa cerca del poblado de Ket, a través de Fuerte Ral y llega hasta el poblado mercantil llamado el Descanso de Azeth. Ket es un poblado cliente de Draja, con intereses sustanciales controlados por los mercaderes de la casa Tsalaxa, quienes también financian el Fuerte Ral, el puesto de avanzada más hacia el Norte de la región de Tyr. Para la mayoría de viajeros, Fuerte Ral es el último lugar civilizado antes de adentrarse en las salvajes y desconocidas regiones del Norte.

El poblado mercantil del Descanso de Azeth es una comunidad amurallada que cobra a los viajeros por el uso de sus servicios. Construido alrededor de un exuberante oasis y protegido por una legión de mercenarios, el Descanso de Azeth recibe fondos de la casa Azeth, casa mercantil conectada con una de las denominadas ciudades-estado «perdidas» del Norte.

Los Yermos Barrera

Los desolados Yermos Barrera atraviesan gran parte de la región del Norte, formando un obstáculo natural. Tórridos durante el día y gélidos por la noche, los yermos hacen que las peores regiones del sur parezcan el paraíso en comparación. No hay agua y el viento sopla constantemente del oeste, enloqueciendo a los viajeros. La mayor parte del tiempo el viento silba o aúlla a través de los Yermos, azotando a los viajeros con arena

caliente hasta que éstos suplican unos momentos de tranquilidad. A veces se levantan grandes ventoleras que pueden levantar en vilo a una persona. En los raros momentos en los que el viento desaparece, el repentino silencio puede ser aterrador. Los del lugar consideran un mal presagio estos períodos de calma.

Los Yermos Barrera constan de dos tipos de terreno diferentes: el Desierto Brillante y la Llanura de los Escorpiones..

El Desierto Brillante es una gran zona de yermos arenosos barrida continuamente por el viento. De noche, las partículas amarillas de arena brillan con una luminiscencia fría y fantasmal, tan brillante como la luz de las estrellas. Una enorme pared de arena en movimiento, formada donde el viento del oeste se encuentra con las brisas del sur, marca el borde del desierto y lo separa de la tierra en las cercanías del Mar de Polvo. Cinco de los siete Estados Bandidos ocupan esta parte de los Yermos Barrera, contruidos alrededor de los pocos oasis permanentes que hay en el desierto. Aquí se encuentra el poblado de Destrozo.

La Llanura de los Escorpiones es una extensión de llanos de sal cocida hasta alcanzar una dureza como la de la cerámica por el incesante calor del sol. Grandes grietas cruzan el duro terreno, revelando planicies de lodo que se ocultan en las zonas de sombra, más frescas. Cada noche surgen de las fisuras muchos tipos de escorpiones en busca de comida, lo que proporciona su nombre a la región.

Entre la Llanura de los Escorpiones y el Desierto Brillante hay una gran cañón conocido como la Grieta de la Tumba del Troll. El nombre proviene de las criaturas legendarias que se dice fueron destruidas durante las Guerras de Limpieza que precedieron a la Era de los Reyes-hechiceros. Acantilados sumamente escarpados descienden más de 150 metros hasta un exuberante fondo de llanos de matorral, que alojan la mayor concentración de vida que se puede hallar en los Yermos Barrera. Sin embargo, la reputación de la Grieta como refugio de misteriosas criaturas y monstruos mortíferos es

capaz de hacer dudar hasta al más poderoso de los señores de los bandidos. En el centro del cañón hay una llanura de lodo que se extiende a lo largo de muchos kilómetros. Si los llanos de matorral tienen mala reputación, la llanura de lodo posee un aura maléfica y oscura más allá de todo lo imaginado en la región de Tyr. Algunos relatos insisten en que los monstruos llamados trolls aún acechan en el oscuro interior del cañón.

Los Estados Bandidos

En los Yermos Barrera hay hasta siete comunidades independientes de tribus de salteadores, conocidas colectivamente como los Estados Bandidos. Cada estado controla un poblado construido alrededor de un oasis permanente en el Desierto Brillante o la Llanura de los Escorpiones. La población de cada comunidad la componen antiguos esclavos, forajidos y otra gente de parecido jaez, dirigidos todos ellos por un líder carismático y popular.

Los miembros de dichas tribus suelen ser hombres y mujeres robustos y violentos de diversas razas. Los que experimentan con regularidad la ira de los bandidos creen que el viento que sopla constantemente a través de los Yermos Barrera ha enloquecido a los bandidos y puede que algo haya de cierto en ello.

Por las venas de cada bandido corre el ansia del combate. Cuando no luchan entre sí para ganar territorio, prestigio o solamente por la excitación del combate, los bandidos asaltan caravanas y asentamientos en las tierras que rodean a los Yermos Barrera. Surgen de los Yermos en rápidas bestias de monta y extraños carros a vela, atacando rápidamente y desapareciendo a toda velocidad a través de la pared de arena arremolinada.

Comienzos alternativos

Si el trasfondo de la aventura no encaja fácilmente en tu campaña, aquí tienes algunas sugerencias alternativas:

—Los PJs poseen una parte de la legendaria Crónica del Vagabundo, que detalla las ciudades-estado

perdidas a lo largo de la costa Norte del Mar de Lodo. Deciden dejar la turbulenta región de Tyr para buscar una vida mejor en el Norte.

—Uno de los reyes-hechiceros que quedan (Hamanu de Urik, Nibenay o Lalali-Puy de Gulg) desea restablecer los lazos con las ciudades-estado perdidas. El rey-hechicero obliga a los PJs a que sean sus servidores, dándoles un mensaje mágico encantado en un guijarro que deben entregar al rey-hechicero lejano.

—El inicio no tiene nada que ver con las ciudades-estado perdidas sino que el jefe de una tribu de esclavos envía a los PJs al Norte con un mensaje para Talid, líder del poblado de Destrozo. Talid, que antes fuera miembro de la tribu, prometió crear un lugar de refugio y prosperidad para todos los ex esclavos. Ahora, el jefe quiere que Talid cumpla su promesa, sobre todo debido a los violentos desastres políticos y naturales que azotan la región de Tyr.

Primera parte: El camino

La aventura comienza cuando los PJs parten en busca de las ciudades-estado perdidas del norte (o cualquier comienzo alternativo que el DM se invente y que permita moverles en dicha dirección). Tras unos pocos encuentros en el camino, llegan al poblado del Descanso de Azeth donde aprenden dos cosas: que hay ciudades-estado más allá de las siete de la región de Tyr y que en los últimos tiempos han aumentado las incursiones de los bandidos. Cuando se juegue esta parte de la aventura, utiliza el mapa titulado «Al norte de la región de Tyr».

Tanto si los PJs van en busca de los bandidos como si los encuentran en una incursión, acaban envueltos en los asuntos de Talid de Destrozo a quien han llegado relatos de las habilidades y éxitos de los PJs en su viaje y quien a su vez desea su colaboración para resolver su problema.

Encuentros en el camino

Los siguientes encuentros tienen lugar en el camino hacia el norte. Todos ellos se sitúan en el último tramo del viaje, entre Fuerte Ral y el Descanso de Azeth. Consulta el

mapa «Al Norte de la región de Tyr» para más detalles.

Encuentro 1: Un malentendido con los B'rohgs

Los PJs ven de lejos tres carromatos volcados y unos cuantos kanks muertos. Cuando los PJs se acercan pueden distinguir a cuatro b'rohgs que están registrando los restos. Los b'rohgs son unos gigantes primitivos, altos y delgados, con cuatro brazos y dos piernas. Miden 4,50 m de altura, llevan vestimenta sencilla y armas poco sofisticadas. Lee o reproduce lo siguiente:

«Veis a cuatro figuras registrando los restos de una pequeña caravana camino adelante. En un principio las figuras parecen semigigantes pero al acercaros podéis ver con claridad el segundo juego de brazos que les caracteriza como b'rohgs.

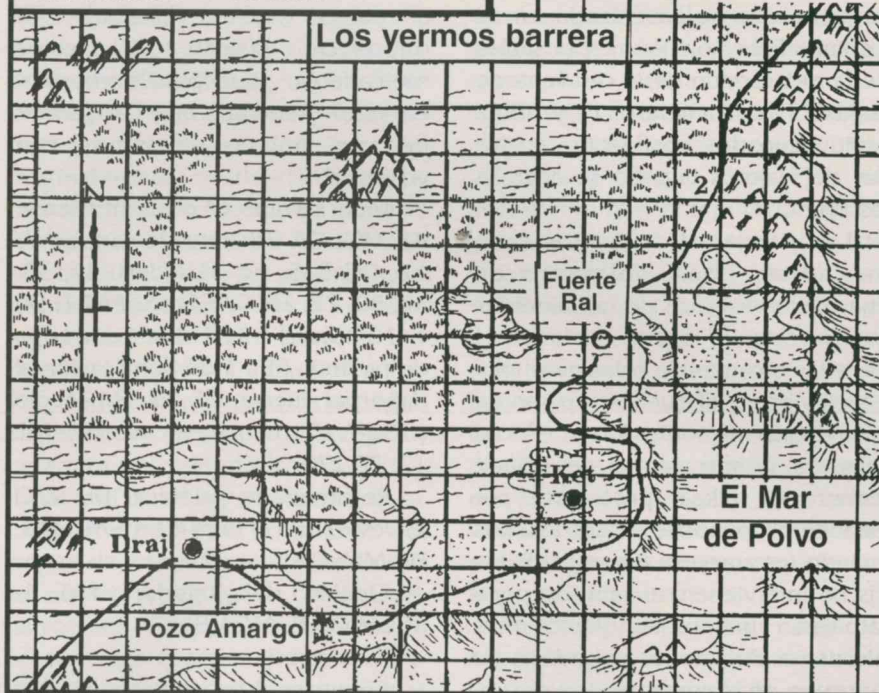
»La caravana destruida consta de tres carromatos volcados y seis kanks muertos. No veis por ningún lado a ningún mercader, vivo o muerto, pero es obvio que los b'rohgs están saqueando los restos de la caravana.»

Los b'rohgs no fueron quienes atacaron a esta caravana, sino que se la encontraron en su estado actual y decidieron «recuperar» lo que pudieran de entre los restos. No saben quiénes fueron los atacantes o qué les sucedió a los mercaderes pero ven a los PJs como unos ladrones que quieren robarles su hallazgo.

A menos que los PJs hagan un esfuerzo extremo por dejar el camino y mantenerse bastante alejados de los b'rohgs, los gigantes de cuatro brazos reaccionan con hostilidad. Encontraron la caravana en este estado y no quieren compartir su contenido con otros carroñeros ni con ningún ladrón. Por supuesto, los PJs están en su derecho de pensar que los b'rohgs fueron quienes atacaron y destruyeron la caravana, lo que podría dar lugar al combate.

Los b'rohgs, aunque de inteligencia bastante limitada, no son estúpidos sino tan solo primitivos y lentos en llegar a conclusiones. Si los PJs se acercan a menos de 12 metros de los restos, responden arrojándoles rocas y lanzas (cada uno va equipado con

Al norte de la región de Tyr
Un cuadro = 15 km.



El descanso
de Azeth's

Los yermos barrera

Fuerte Ral

Draja

Pozo Amargo

El Mar
de Polvo

una roca y dos lanzas). Si se acercan más, los b'rohgs cogen un garrote de piedra en cada una de sus cuatro manos e inician combate cuerpo a cuerpo, luchando hasta el fin.

Si los PJs examinan la caravana notarán que los b'rohgs acaban de empezar a saquear los vagones y una inspección más detenida muestra que los kanks llevan muertos por lo menos medio día, ya que los animales de carroña ya han empezado a roer sus cadáveres. Cualquier héroe que consiga una tirada de Sabiduría con una penalización de -2 también se da cuenta de que las heridas son de armas de filo, de buena calidad, y no de los garrotes romos de los b'rohgs. Dos de los carromatos llevan la divisa de la casa mercantil Tsalaxa, aunque la del tercero ha desaparecido.

Lo mejor para los PJs es que dejen a los b'rohgs con su tesoro. Si estalla una pelea, al menos uno de los b'rohgs trata de escapar para explicar la historia de cómo les derrotaron los PJs y si éstos le dejan escapar con vida, la historia adoptará proporciones más legendarias.

Los muls salvajes descritos en el encuentro 2 son quienes atacaron a la caravana.

B,rohgs (4): Int baja; AL N; CA 7; MV 15; DG 5+3; pg 26, 24, 22, 19; GACO 15; #AT 4; D 1d6+4 (garrote de piedra); AE +6 de bonificación al

daño por Fuerza, lanzar rocas (1d10+6 pg), lanza (1D6+6); TM E (4,50 metros de altura) ML 10; PE 650.

Resumen de psiónica: MCA 6.

Encuentro 2: Muls salvajes

Pocos kilómetros más al norte, los PJs pueden ver un combate. Un grupo de bandidos han atacado a otro de viajeros, aunque parece como si estos últimos no sean los blancos fáciles que probablemente parecían cuando aquéllos decidieron atacarles.

«Una banda de muls salvajes da vueltas alrededor de dos jinetes, que montan asustados crodlus, gritando y agitando sus armas como si estuvieran tomando parte en un sangriento juego. Los muls no van montados, sino que sus potente piernas les permiten correr alrededor de los jinetes. Éstos son unos humanoides de piel púrpura que al parecer han abatido al menos a uno de los muls, puesto que puede verse a uno de los asaltantes caído boca abajo en el polvo.»

Los bandidos son siete muls salvajes que se unieron tras escapar de la esclavitud en la ciudad-estado de Raam durante los recientes disturbios. En total había ocho, pero uno de ellos cayó en el curso de esta incursión.

Los muls llevan algún tiempo dedicándose al bandillaje mientras se abren paso hacia el norte. Han

aterrorizado a todo pequeño asentamiento, viajeros o caravana pequeña que se ha cruzado en su camino. Ellos son los responsables de la destrucción de la caravana de Tsalaxa (ver Encuentro 1) y ahora están ocupados hostigando a otro par de viajeros cuando se acercan los PJs.

La pareja de viajeros son mercaderes nikaal. Miembros de una misteriosa raza de humanoides con aspecto de lagarto, cada nikaal tiene las escamas de color púrpura y los ojos de reptil que les separan de la mayoría de otras razas. Pocos saben a dónde van o de dónde vienen los nikaal pero este par estaban ocupándose de sus asuntos cuando les atacaron los muls. Si los PJs no intervienen, al cabo de poco rato serán abatidos, aunque los muls pierden a otro de los miembros de su grupo en el combate.

Si los PJs se acercan más verán que el más grande de los muls lleva una divisa de la casa Tsaraxa cruzado en el pecho como una medalla al honor. La divisa es idéntica a las que había en los dos carromatos del encuentro anterior y cada uno de los muls lleva al menos una mochila con el mismo signo grabado.

Los PJs pueden intentar ayudar a los nikaals o continuar viaje sin dignarse a intervenir, en cuyo caso serán atacados por los seis muls supervivientes poco después de detenerse a descansar. Esto debería ocurrir antes de los acontecimientos relatados en el Encuentro 3, más adelante.

Si los PJs atacan ahora pueden derrotar a este grupo de bandidos, hacerse un nombre en estos territorios del Norte y ganarse una recompensa por parte de los mercaderes nikaal, que consiste en una moneda de cerámica con la marca de la casa Azeth que, según explican los nikaals, les proporcionará libre acceso al poblado mercantil del Descanso de Azeth, así como 25 monedas de cerámica para cada uno.

Si los PJs van al rescate de los mercaderes, el más grande de los muls les grita, su voz llena de odio y rabia, mientras hace girar su mortal lotulis (una larga vara con afiladas cuchillas en forma de media luna a uno y otro extremo).

«¡Salimos de Raam luchando!», grita el enorme mul. «¡Nos ganamos a pulso nuestra libertad!» Si queremos asaltar a estos mercaderes, ¿qué pintáis vosotros en esto? ¡Tendríais que dar gracias de que no nos metamos con vosotros!»

Muls salvajes (7 o 6): Int Media; AL MN; CA 8 (cuero de carru); MV 12; DG 5+5; pg 41 (líder), 37, 33, 32, 30, 27, 26; GACO 15; #AT 1; Dñ 1d10 (lotulis) o 1d8+1 (espada larga de piedra); AE +1 de bonificación al daño por Fuerza; DE no; TM Medio (1,80-2,10 metros de altura); ML 12; PE 270.

Resumen de psiónica: Dis 2/Ci 2/Dev 7; PF 13; PFPs 40 At: MT, EW; Df: MbK, TS.

Opción del jugador: #AT 1; MGACO 18; MCA 8.

Psicocinesis

Ciencias: proyectar fuerza; Devociones: levitación, controlar cuerpo.

Telepatía

Ciencias: enlace mental; Devociones: contacto (ocultar pensamientos), flagelar el ego (infligir dolor), empuje mental (enemigos invencibles), mente en blanco (invisibilidad), escudo mental (enviar pensamientos).

Mercaderes nikaal (2): Int Media; AL NC; CA 8; MV 10; DG 3; pg 19, 18; GACO 18; #AT 1 ó 2; Dñ 1d6+1 (espada corta de hueso) o 1d4/1d4 (garras); AE escupir ácido (Dñ 2d4, una vez cada tres asaltos, salvación contra armas de aliento para mitad del daño); DE no; TM Medio (1,80 metros de altura) ML 11; PE 175.

Resumen de psiónica: Dis 1/Ci 1/Dev 3; PS 7; PFPs 20; At: PsC; Df MB

Opción del jugador: #AT 1; MGACO 20; MCA 8.

Telepatía

Ciencias: enlace mental; Devociones: contacto (PES), enlace visual, aplastamiento psiónico (enlace auditivo).

Encuentro 3: la caravana fantasma

Este encuentro tiene lugar de noche, después de que los PJs se hayan detenido para descansar y hayan montado el campamento. Pronto despuntará el alba sobre el horizonte, trayendo consigo el insoportable calor del día. Antes de eso, también traerá consigo un horror muerto viviente que podría

destruir a los PJs antes de que lleguen al poblado del Descanso de Azeth.

«Cuando comenzáis a sumiros en el sueño, oís un extraño ruido, como si viniera de una gran distancia. Escucháis y os recuerda como el sonido de mascar, como si alguien o algo estuviera comiendo ruidosamente más allá de la luz que desprende vuestra fogata. Los ruidos de masticación son interrumpidos por un enorme eructo que os despierta de golpe. Tan pronto se apagan los ecos del eructo, vuelve a comenzar el ruido de masticación.»

La criatura que produce estos ruidos es un fael, un glotón muerto viviente que sólo existe para satisfacer su tremendo apetito. Si los PJs ignoran ruidos tan poco naturales, déjales que vuelvan a dormirse si quieren. Por supuesto, probablemente dejarán al menos uno de los miembros del grupo de guardia. Pronto se encontrarán con el fael.

Si los PJs investigan el origen de los sonidos, avanza al texto recuadrado que hay más adelante. Ten en cuenta que algunas de las descripciones pueden requerir alguna modificación, dependiendo de cuándo decidieran descansar los PJs. Si llevan todo el día de viaje (lo que no es fácil bajo el abrasador sol de Athas) el encuentro tiene lugar en mitad de la noche. Si viajan de noche, el fael se les acerca en mitad del día mientras tratan de dormir. Al alejarse los PJs del campamento en busca del origen de los ruidos, léeles lo siguiente:

«A menos de un kilómetro de vuestro campamento veis un enorme carromato-fortaleza a un lado del camino. No estaba aquí cuando pasastéis poco antes de montar el campamento. No hay mekillots uncidos a las varas ni veis bestias de tiro algunas en las inmediaciones. De hecho, el carromato parece como si no se hubiera movido en años.

Desde esta distancia, los ruidos de masticación y los eructos se oyen aún más altos y parecen proceder del interior del carromato. El pálido resplandor de una linterna se ve brillar por una ventana abierta y el crujido ocasional de un plato o jarra de cerámica señalan los intervalos

entre uno y otro encarnizado asalto de masticaciones y eructos.»

Si los personajes investigan, pueden acercarse a la ventana abierta o encontrar otra manera de entrar en el carromato-fortaleza. Si se dan la vuelta y retornan a su campamento, el ocupante del carromato va en su busca unas horas más tarde.

Lo primero que perciben los PJs es que no hay ni guardias ni mercaderes en o alrededor del carromato. Excepto los nauseabundos ruidos de un grosero festín, procedentes de una de las bodegas, el lugar parece desierto.

«Dentro de la bodega iluminada hay una mesa de banquetes que se extiende de pared a pared. Sillas caídas, soperas derramadas y los restos de algunos erdlus y otros manjares cubren la mesa, las paredes y el suelo. Sentado tras la mesa hay un enorme y abotargado señor de mercaderes. Hay migas de comida y manchas de vino en sus ricos ropajes y su gruesa panza se extiende hasta sus rodillas.

El señor de mercaderes hunde sus enormes manos en bols humeantes de arroz y carru molido, llevándose puñados de comida a su boca, manchada y que no deja de masticar. Mientras miráis, consume el contenido de tres bols uno tras otro, eructando fuertemente cuando acaba y lanzando el bol vacío contra la pared más lejana. Os ve y vuelve los ojos en vuestra dirección. «¡Dadme de comer!», ruge con la boca llena de arroz. «¡Quiero más comida!»

Este señor de mercaderes muerto viviente es un fael, una criatura basta y sin modales, provista de un apetito devorador. Lleva semanas consumiendo los víveres ya pasados de su carromato, pero están casi agotados y los PJs son su mejor oportunidad de conseguir más comida. Éstos deberán destruir a la criatura, convencerla de que saben dónde hay más comida y enviarla para allá o proporcionarle comida para que su festín continúe varios días más. De lo contrario, les ataca. El fael come humanos y semihumanos si no dispone de otras fuentes de comida.

Si los PJs le convencen de que se vaya, el carromato-fortaleza arranca

sin medio visible de locomoción. No hay esclavos que hagan girar las masivas ruedas, no hay bestias de tiro que lo arrastren pro el camino. Si derrotan al fael y registran el carromato encontrarán restos en putrefacción de comida que iba originalmente destinada a algún mercado de su recorrido. También localizan los restos de la caravana mercantil, hombres y mujeres que murieron para satisfacer el hambre antinatural del fael. Aunque no queda ni comida ni agua útiles, los PJs pueden encontrar en las bodegas sacos de monedas de plata y de cerámica por valor de 32 mo.

Si los PJs rehusaron abandonar su campamento para descubrir el origen de los ruidos, el fael les busca en cuanto acaba con la comida del carromato. Después de que todos (excepto los guardas) se hayan ido a dormir, se acerca al campamento y si se han dejado algo de comida al aire se va directamente a ella y empieza a comérsela. Si no, se acerca al guarda o al personaje dormido que tenga más cerca y le grita: «¡Dame de comer!» La persona así interpelada puede oler los restos de la última comida del fael en su aliento, así como el débil olor de la muerte y la corrupción que envuelve a la criatura. El resto del encuentro tiene lugar como se ha descrito anteriormente.

Fael (1): Int Mucha; AL MC; CA 6; MV 9; DG 7+3; pg 34; GACO 13; #AT 3; Dñ 1d3/1d3 (puños)/2d6 (mordisco); AE si el mordisco causa 6 o más pg de daño hay una probabilidad del 25% de que sea arrancada una mano de la víctima; con 9 o más pg hay un 25% de que sea arrancado un brazo o una pierna; con 12 o más pg hay un 25% de que sea arrancada la cabeza (la víctima muere en el acto); DE no; TM Medio (1,80 de altura); ML 15; PE 975.

Resumen de psiónica: MCA 10.

El Descanso de Azeth

La comunidad amurallada del Descanso de Azeth es un poblado mercantil construido alrededor de un exuberante oasis. Una legión de 50 mercenarios protege el poblado y la ruta cercana. Si los PJs recibieron la moneda de cerámica de los mercaderes nikaal, pueden entrar gratis, tienen derecho a usar

libremente el pozo para ellos y sus monturas y además tienen una comida gratis en la posada. Si no tienen la moneda, la entrada les cuesta 1 mp a cada uno y 2 mc por cada animal de monta. El agua cuesta 3 mp por cada metro cúbico.

Cuando llegan los PJs, se encuentran que su reputación les ha precedido. Sus encuentros los b'rohgs, los bandidos muls, los mercaderes nikaal y, sorprendentemente, incluso con el fael, han dado lugar a relatos que se han convertido ya en casi míticos. De hecho, hay un bardo en la posada que canta una balada basada en los éxitos de los PJs. Todos quieren oírles relatar sus hazañas en persona y todos desean pagarles un trago en la taberna.

Si los PJs no dejaron supervivientes que pudieran haber llevado noticias de su viaje, otros en los que jamás repararon han llevado las informaciones pertinentes al Descanso de Azeth. El desierto está lleno de ermitaños, nómadas y otros que se han vuelto expertos en no ser vistos, ya que sus vidas dependen de ello. Estos individuos fueron testigos de los acontecimientos desde lugares ocultos y luego fueron a relatarlos al poblado.

Un representante de la casa Tsalaxa se dirige a los PJs a las pocas horas de su llegada al poblado para darles las gracias por haber vengado la destrucción de su caravana por los muls salvajes. Si han recuperado algo de valor de los muls y se lo entregan al representante, éste les recompensa con 10 mo por cabeza.

Por supuesto, tanta atención positiva conlleva alguna negativa. Los ladrones o bandidos que haya en el poblado pueden intentar robarles, y los «duros» del lugar pueden buscar un aumento en su reputación desafiándoles. Dirige estas escenas como quieras pero dale a los PJs tiempo para descansar y recuperarse antes de que prosigan a la siguiente parte de la aventura.

Al explorar el poblado, los PJs se enteran de lo siguiente por parte de la gente con la que interaccionan:

«¿Ciudades-estado perdidas? Bien, hay dos ciudades-estado al norte pero que yo sepa siempre han estado en el mismo sitio. Quizá fuerais vosotros los que estabais

El desierto brillante Un cuadro = 16 km.



perdidos y no las ciudades-estado, ¿no os parece?»

(Hay dos ciudades-estado más al norte pero están más allá del objetivo de esta aventura. Para más detalles, ver el nuevo «boxed set» de SOL OSCURO.)

«¿Nunca habéis oído hablar de los Estados Bandidos? ¿De dónde habéis dicho que venís? ¡Oh, eso lo explica todo! Los Estados Bandidos son comunidades de bandoleros que se ocultan en los Yermos Barrera. La mayor parte del tiempo sólo tenemos que preocuparnos por ellos una o dos veces cada luna nueva. Sin embargo, por algún motivo hace poco que los Destrozadores de Talid han aumentado la frecuencia de sus incursiones. Quizá los Vientos Airados les hayan vuelto locos del todo.»

(Los hombres de Talid buscan a Esturren el profanador.)

«He oído que la casa Azeth busca aventureros aguerridos para ir a hablar con Talid, un señor de bandidos. Creo que la casa busca a alguien que les convenza de reducir la frecuencia de sus incursiones y estoy convencido de que unos héroes como vosotros no tendrían ningún problema en convencer a Talid.»

(Si los PJs buscan a un agente de la casa Azeth, ésta les ofrecerá 5 mp a cada uno por llevar un mensaje a

Talid de Destrozo.)

«Si buscáis ganáros algo de plata, ir a ver a Talid, el señor de bandidos. Creo que tiene un problema que alguien de vuestra reputación sería capaz de resolver en un periquete.»

(Talid contratará a los PJs para que busquen a Esturren. De hecho, ya les busca para eso puesto que su reputación ha llegado a sus oídos.)

En un momento u otro, será hora de abandonar el Descanso de Azeth. Pueden partir con un encargo de la casa Azeth, buscar a Talid y a sus hombres por razones propias o simplemente continuar su viaje hacia el Norte. Cualquiera que sea su destino final, se encuentran con Talid, el señor de bandidos.

Los Destrozadores

Si los PJs buscan a los Destrozadores, tienen pocas dificultades en encontrarlos. Talid ha dicho a sus hombres que estén ojo avizor en la zona sur y encuentran a los PJs antes de que éstos les encuentren a ellos. Si los PJs no están interesados en buscar a Talid, los Destrozadores les encuentran igualmente. Los PJs se topan con los bandidos poco después de abandonar el Descanso de Azeth.

Sea cual sea la situación, cuando aparezcan los bandidos lee lo siguiente:

«Aparecen saliendo del arremolinado muro de arena y

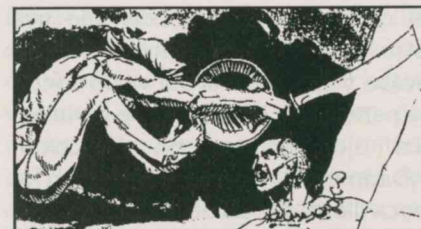
polvo que parece colgar perennemente del cielo occidental. Son casi dos docenas de hombres y mujeres de diversas razas, provistos de armas de feroz aspecto y montando en kanks o en extraños vehículos de ruedas con velas. Antes de que podáis realizar cualquier acción, os rodean.

Uno de ellos, una elfa de cabello corto y rostro salvajemente pintado avanza hacia vosotros. «Sois vosotros los viajeros que derrotastéis a los muls salvajes de Raan?», pregunta. «Talid de Destrozo querría hablar con vosotros.»

Si los PJs atacan a los bandidos, éstos se defienden con todo lo que tienen pero no atacan a muerte sino a dejarles inconscientes. Mientras la lucha se desarrolla, la elfa sigue invitándoles a reunirse con Talid y dice llamarse Mutalla. Si acceden, Mutalla y los bandidos les guían a los Yermos Barrera.

Destrozadores (22): Int Media; AL NL; CA 8 (cuero de carru); MV 12; DG 3+2; pg 19 cada; GACO 17; #AT 1; Dñ 1d8+1 (espada larga de hueso) o 1d6 (arco largo); TM Medio (1,80 metros de altura); ML 12; PE 120.

Resumen de psiónica: MCA 9.



Segunda parte: La Tumba

Los Destrozadores guían a los PJs hasta los Yermos Barrera para que se reúnan con el señor de bandidos Talid el Mul. Por el camino descubrirán algunos de los peligros de viajar por tan desolada región, incluyendo el entorno hostil y los bandoleros de otros Estados Bandidos. Para jugar estos encuentros, usa el mapa del «Desierto Brillante».

Tras llegar al poblado de Destrozo los PJs son recibidos por Talid. Si acceden a ayudarlo (no es que tengan demasiadas opciones) les dice lo que sabe de Esturren. En este punto llegan exploradores que afirman haberle visto al norte, moviéndose en dirección a la

Tumba.

El resto de esta parte de la aventura son los intentos de los PJs de alcanzar a Esturren. El mapa de la «Grieta de la Tumba del Troll» muestra la ruta tomada por el profanador e incluye encuentros para los PJs durante la persecución. Esta parte de la aventura concluye cuando éstos se preparan para seguir al profanador a la vasta planicie de fango que hay en el fondo de la grieta.

Encuentros en el viaje

Tanto en calidad de prisioneros como de invitados, los PJs viajan con los Destrozadores hasta los Yermos Barrera. El primer encuentro significativo tiene lugar cuando los viajeros llegan a la arremolinada pared de polvo y arena que marca la frontera de los Yermos Barrera.

Encuentro 1: El muro de arena y polvo

Donde el viento que sopla del oeste a través de los Yermos Barrera se encuentra con el viento del sur que sopla hacia el Mar de Polvo, la arena y el polvo que ambos arrastran se juntan en el aire. Esta turbulencia forma un muro de arena grueso y en constante movimiento que cuelga como una espesa niebla en el extremo del Desierto Brillante. Al acercarse los PJs a este lugar, léeles lo siguiente.

«En la distancia podéis ver el muro de arena y polvo. Parecería una más de las tormentas de arena que soplan en las playas del Mar de Polvo excepto que ésta es aún mayor. El muro de arena volante se extiende en ambas direcciones por el horizonte hasta donde alcanza la vista y se alza más de kilómetro y medio cielo arriba.

«Atravesaremos eso», dice la elfa con una sonrisa. «Apuesto a que no tenéis nada así en vuestro país.»

El movimiento y la visibilidad en el muro de arena y polvo es la misma que en una tempestad de arena (movimiento 10, visibilidad 10, tipo 5, ID 5, detalle 3). El muro es relativamente estrecho e incluso a la velocidad reducida de movimiento que hay que adoptar al cruzarlo, los bandidos pueden guiar a su través a los PJs en unas dos horas. Como quiera que la visibilidad y el movimiento se ven

reducidos, éste es un excelente terreno de caza para la pareja de mastyríales que viven en el cercano desierto.

Una de las criaturas en forma de escorpión ataca a los bandidos y la otra va a por los PJs y Mutalla. Los dos grupos quedan separados en el ataque inicial y no pueden localizarse mutuamente hasta que la amenaza haya sido eliminada. Los bandidos tienen el mismo nivel de éxito que los PJs. Si éstos ganan, también lo harán los otros y si pierden, los otros también perderán. Para determinar cuántos bandidos caen en el invisible combate tira 1d4 por cada 15 pg inflingidos a los PJs y resta el resultado de 24. El total es el número de bandidos que quedan. El DM debe dirigir a Mutalla, que hará todo lo que pueda por luchar junto a los PJs, en este encuentro.

Si un mastyríal es reducido a menos de 12 pg, ambas criaturas se meten en la arena para buscar presas más débiles.

Mastyríales (2): Int Animal; AL N; CA 0; MV 15; DG 12; pg 48 cada; GACO 9; #AT 4; Dñ 1d10/1d10 (pinzas)/2d6 (mordisco)/1d6 (cola); AE veneno (si el ataque con la cola acierta sufre 30 pg, 15 si salva contra veneno); DE regeneración (3 pg por asalto), inmune a las armas romas; TM Medio (1,80 metros de longitud); ML 11; PE 8000.

Resumen de psiónica: MCA 7.

Encuentro 2: El ataque de los Despojadores

Los personajes, guiados por el Desierto Brillante, caen en una emboscada tendida por los bandidos del Estado Bandido de Despojo.

«El Desierto Brillante es idéntico a cualquier otra extensión de arena que hayáis cruzado jamás, si bien las dunas parecen más planas y el viento del Oeste es antinaturalmente constante. Hay arena amarilla en todas direcciones y el calor del día es tanto como en cualquier otra parte de Athas. ¡Entonces un trozo de arena empieza a moverse!

«¡Emboscada!», grita uno de los Destrozadores. «¡Despojadores!», avisa otro.

Ahora podéis verlos, una docena de hombres y mujeres que salen de

la arena con las armas preparadas y un brillo hambriento en los ojos.

Hay doce Despojadores esperando emboscados. Si los Destrozadores son más que ellos, salen de la arena para hablar, pero si son menos, atacan sin mediar palabra.

Si su objetivo es dialogar, el líder de los Despojadores, un enorme tarek tuerto, les exige un peaje de 1 mo por persona si quieren atravesar indemnes las tierras de los Despojadores. Mutalla se mira a los PJs con aire divertido, preguntándoles qué harían en esta circunstancia y siguiendo cualquier sugerencia que ellos hagan. Si pagan el precio, pueden continuar viaje; si no, los Despojadores atacan y luchan hasta que sólo quedan cuatro, momento en que emprenden la huida.

Si su objetivo es luchar, los Despojadores buscan capturar y matar a los viajeros para poder saquear sus pertenencias. Como en el supuesto anterior, si se les reduce a cuatro huyen.

Despojadores (12): Int Media; AL NL; CA 8 (cuero de carru); MV 12; DG 3+2; pg 19 cada; GACO 17; #AT 1; Dñ 1d8+1 (espada larga de hueso) o 1d6 (arco largo); TM Medio (1,80 metros de altura); ML 12; PE 120.

Resumen de psiónica: MCA 9.

Encuentro 3: Aulladores de la arena

El último encuentro antes de que los PJs lleguen a Destrozo tiene lugar cuando los Destrozadores se detienen para recuperar víveres de un escondrijo. Este escondrijo es uno de los muchos que los Estados Bandidos han diseminado por los Yermos Barrera y está oculto bajo la arena, conteniendo comida, agua y otros elementos necesarios en un ambiente tan hostil.

Mientras se desentierran y reparten los víveres, los PJs deberán tirar Sabiduría con un —6 de penalización para determinar si oyen aullidos por encima del omnipresente viento.

Si cualquier PJ consigue la tirada, oye una serie de terribles aullidos cada vez más cercanos. Si ninguno de los PJs consigue la tirada, los aulladores atacan por sorpresa.

Se trata de criaturas con forma

de lagarto y algún parecido con los perros. Sus exageradas cabezas soportan muchos ojos y tienen colmillos largos y amarillos. En este grupo hay seis aulladores, tres de los cuales atacan a los PJs y a Mutalla y los otros tres al resto de los bandidos. Como antes, por cada 15 pg sufridos por los PJs, tira 1d4 para determinar cuántos Destrozadores caen. Los monstruos luchan hasta la muerte.

Aulladores de la arena (6): Int Animal; AL N; CA 5; MV 12; DG 4+2; pg 28, 28, 22, 22, 16, 16; GACO 17; #AT 3; Dñ 1d3/1d3 (garras)/1d6 (mordisco); AE mirada paralizante (si un PJ mira a uno de los múltiples ojos de un aullador, salva contra paralización o queda paralizado 2d4 asaltos; DE no; TM Medio (1,20 metros de longitud); ML 8; PE 420.

Resumen de psiónica: MCA 6.

El poblado de Destrozo

El bien defendido poblado de Destrozo se parece más a un poblado mercantil de buen tamaño que a una esforzada comunidad de antiguos esclavos. Dentro de sus altos muros, Destrozo es un pedazo de tierra fértil y exuberante en mitad de un desierto desolado. Tras la llegada de los PJs, son llevados directamente al pabellón de Talid.

El pabellón está construido en

piedra tallada y ladrillo y se encuentra junto al gran estanque que da vida a este oasis. Cuando llegan los PJs distinguen a Talid, el señor de bandidos, de inmediato: es un mul grande y musculoso vestido con una túnica blanca que resplandece contra su bronceada piel. De su cinto cuelga una rara espada de metal. Lee lo siguiente:

«Bienvenidos a Destrozo, el mayor de los Estados Bandidos», dice Talid con voz fuerte y clara. «Hemos oído de vuestras proezas y este antiguo gladiador sólo tiene una pregunta que haceros: ¿son ciertas?»

Los personajes deben considerar con cuidado esta pregunta. Talid les quiere por sus habilidades. Si afirman que los relatos son exagerados podría decidir arrojarlos al desierto. Por el contrario, si afirman que son ciertos no tienen más remedio que aceptar cualquier tarea que Talid les quiera encargar.

Si los PJs dudan en qué responder, los bandidos que les acompañaron desde el Descanso de Azeth cuentan todo lo sucedido durante el viaje a través del Desierto Brillante. Talid escucha, asiente y luego grita: «¡Dejadnos! ¡Hablaré a solas con estos aventureros!»

Talid explica a los PJs todo lo que figura relativo a él en la sección de trasfondo (si bien ignora que el bastón era parte de un antiguo libro de hechizos). «¿Encontraréis a Esturren por mí?», les pregunta por último. Antes de que puedan responder, se acerca un bandido cansado y polvoriento.

«Siento interrumpirte, Talid,» dice el hombre, «pero hemos divisado a Esturren. Le dimos alcance al norte del poblado pero utilizó su magia para destruir al grupo de perseguidores y soy el único superviviente. Se dirige al Norte, Talid. Hacia la Tumba.»

Talid se pone de pie con una terrorífica expresión de ira en el rostro. «Tenía que haber adivinado que iría allí.»

Si los personajes aceptan perseguir a Esturren, Talid les promete una sustanciosa recompensa y la amistad eterna de los Destrozadores. Si preguntan cuál es la recompensa, frunce el ceño y les dice: «¿Ponéis en duda mi honor? Volved con la misión

cumplida y no quedaréis decepcionados.» Talid quiere que le traigan a Esturren vivo y al bastón, pero si hace falta se conformará con el bastón y el cadáver de Esturren.

Tras acabar la discusión, Talid les indica a los PJs la dirección en que está la Grieta de la Tumba del Troll.

Nota: si los PJs resultaron heridos en los encuentros del desierto, los clérigos de agua de Talid pueden curarles mediante hechizos. En Destrozo hay tres clérigos, uno de los cuales tiene dos hechizos de curar heridas graves y tres de curar heridas leves a disposición del grupo. Los otros dos tienen tres curar heridas leves cada uno. Si los PJs acceden a ayudar a Talid, el señor de bandidos ordena a sus clérigos que curen lo mejor posible al grupo.

Encuentros en la Tumba

Cuando se juegue esta parte de la aventura utiliza el mapa de la Grieta de la Tumba del Troll.

Encuentro 1: El campamento de Esturren

Los PJs llegan en primer lugar al campamento del profanador. Aquí es donde le encontró el grupo de perseguidores, cuyos restos se hallan desparramados por la arena. Lee:

«Las aves carroñeras alzan el vuelo cuando llegáis a los restos de un pequeño campamento. Hay cuerpos esparcidos por doquier, cuya fuerza vital les ha sido arrancada mediante terribles fuerzas mágicas. Los muertos se parecen bastante a los bandidos de Destrozo que habéis conocido. No veis aquí signo alguno de vida, sólo un hoyo para hacer fuego (que está ya frío) y los cadáveres de los bandidos.»

Los PJs encuentran cinco cuerpos. Tres murieron por quemaduras masivas, uno tiene cinco pequeñas marcas circulares de chamuscamiento y el quinto recibió una puñalada por la espalda. Aparte del hoyo para el fuego y los huesos de un pequeño lagarto que debió ser la última comida del profanador en este campamento, no hay nada más que encontrar aparte de dos juegos de pisadas, uno que vuelve hacia Destrozo y que debe corresponder al explorador y otro que se dirige hacia el Norte.



Encuentro 2: El camino de bajada falso

Esturren hizo su primer intento de bajar a la Tumba por este acantilado. Clavó un pitón en la roca y colgó de él una cuerda de pelo de gigante. Sin embargo, pronto se dio cuenta de que tal bajada estaba por encima de sus posibilidades físicas y abandonó el lugar, buscando un sitio mejor para intentar la bajada. Si los PJs consiguen una tirada de la pericia de rastrear o una de sabiduría con un —6, se darán cuenta de que las huellas del profanador continúan hacia el Este. De lo contrario pueden decidir bajar a la grieta por este lugar.

La cuerda baja 30 metros y los PJs deben procurarse los medios de bajar los 120 metros restantes hasta el fondo. Como quiera que la pared de roca es vertical y muy lisa, la bajada es muy difícil incluso usando material de escalada. La probabilidad base de éxito es sólo del 10 por ciento y los que tengan la pericia de montañismo pueden añadir un 10 por ciento adicional por cada punto de pericia. Cada 30 metros hay que hacer un chequeo.

Para más detalles acerca de cómo se determina el éxito en los chequeos de trepar, ver el capítulo 14 del Manual del Jugador.

Al cabo de unos 75 metros de bajada, una criatura que vive en el acantilado sale de su escondrijo para tratar de merendarse a los PJs. Se trata de un megápodo, un ciempiés enorme, que puede trepar por la pared de roca sin ningún problema. Sin embargo, como precisa de todas sus patas para mantenerse agarrado a la pared, sólo puede atacar con sus mandíbulas.

Megápodo (1): Int Animal; AL N; CA 3; MV 12; DG 10; pg 56; GACO 11; #AT 1; Dñ 3d10 (mordisco); AE veneno (20 pg adicionales al mordisco, salva contra veneno para sólo 1d3 pg); DE no; TM Gigante (30 metros de longitud); ML 11; PE 4000.

Resumen de psiónica: MCA 6.

Encuentro 3: El camino de bajada auténtico

Esturren desciende a la grieta en este punto. Aquí hay una estrecha repisa que baja como si fuera una

La Grieta de la Tumba del Troll

Un cuadro = 16 km.

1. Campamento de Esturren
2. Camino de bajada falso
3. Camino de bajada auténtico
4. Oasis destruido
5. Ataque de los sligs
6. Ruinas en el fango



escalinata natural. Los PJs pueden bajar fácilmente hasta el fondo por ella, aunque deberán caminar en fila india debido a lo estrecho del paso. No hay en él amenazas ocultas, a menos que los PJs hayan tenido las cosas tan fáciles que el DM quiera complicarles un poco la vida.

Si los héroes encuentran este camino, lee lo siguiente:

«Por poco no veis el estrecho camino que baja suavemente hasta la Tumba. Marcas de rozaduras y una huella de bota en el polvo os ayudan a determinar que el profanador pasó por aquí. Mirando hacia abajo veis una estrecha repisa de roca que baja por la cara del acantilado como una escalera. Habéis encontrado el camino de bajada de Esturren.

Encuentro 4: El oasis destruido

Una enorme llanura de matorral cubre el fondo de la grieta. Comparada con el desierto de más arriba, la llanura parece un exuberante oasis, lleno de vida y vitalidad. Mientras siguen el rastro de Esturren, los PJs se dan cuenta de

que no todo es vida, llegando a lo que fue en algún tiempo un oasis, ahora reducido a plantas ajadas, suelo ceniciento y agua corrompida.

«El terreno más adelante fue en un tiempo bello y fértil, un oasis de una belleza comparable a cualquiera de la región de Tyr. Ahora, sin embargo, el lugar ha sido profanado. La misma magia utilizada por los reyes-hechiceros actuó aquí absorbiendo la vida y la energía de las plantas, el agua y el mismo suelo. Todo lo que queda ahora de la antaño verde arboleda son troncos resacos y hojas muertas. El suelo, antes marrón y fértil, se ha convertido en ceniza gris.»

Esturren utilizó este oasis para proveerse de energía para su magia profanadora. Quería llenar al máximo sus reservas de energía mágica antes de adentrarse en la llanura de lodo y el oasis era la reserva más abundante de la zona, por lo que procedió a absorberla toda, sin pensar en las consecuencias. Incluso el estanque del oasis ha quedado corrompido y ahora el agua es amarga y tibia. Los PJs encuentran su rastro al otro lado del oasis, dirigiéndose a la enorme llanura de lodo del centro de la Tumba.



Encuentro 5: El ataque de los sligs

Antes de que los PJs lleguen a la llanura de lodo, tienen que superar a

un grupo de guerreros sligs. Los sligs son humanoides altos y musculosos, de anchas mandíbulas, piel de un color blanco enfermizo y ojos de reptil. Adoptan una postura encorvada que les permite usar sus brazos cuando viajan.

Esta banda de sligs en particular acecha el fondo de la grieta y llevan siguiendo a los PJs desde que bajaron. Les han tendido una trampa a cierta distancia del oasis muerto. Lee lo siguiente:

«El rastro de Esturren cruza una depresión poco profunda. En el hoyo veis un arcón grande y unas monedas de metal esparcidas por el suelo. El rastro del profanador continúa hacia la llanura de lodo a buen ritmo, como si no hubiera visto el tesoro del fondo del hoyo.»

Si los PJs deciden ignorar la trampa, los sligs les atacan de inmediato. Les fastidia perder la ventaja de la trampa pero les fastidiaría aún más perder a su presa. Intentarán matar a uno o dos PJs y llevarse sus cuerpos. Si caen cinco sligs o más, el resto huyen.

Si los PJs caen en la trampa, encontrarán un arcón lleno de piedras y unas ocho monedas de plata esparcidas a su alrededor. Una vez han bajado al hoyo, los sligs atacan, utilizando en su favor la diferencia de altura, atacando con lanzas de punta de quitina y espadas largas de hueso.

Sligs (8): Int Media; AL MN; CA 6; MV 12; DG 4+1; pg 32, 29, 28, 26, 23, 22, 20, 17; GACO 17; #AT 1; Dñ 1d8+1 (espada larga de hueso o lanza); TM Grande (2,10 metros de altura); ML 15; PE 420.

Resumen de psiónica: MCA 5.

Tercera parte: El profanador

La parte final de esta aventura tiene lugar en la llanura de lodo que forma la región central de la Grieta de la Tumba del Troll. En la llanura de lodo los PJs alcanzan a Esturren el profanador en unas antiguas ruinas que datan de la Edad Verde de Athas, pero éste no es el único peligro que les espera. Una criatura terrible, el último troll que queda en el mundo, surgirá del lodo para destruir a los que osen profanar su semienterrado hogar.

Viaje por el lodo

La llanura de matorral cede su

lugar a una enorme llanura de lodo, que no es sino una zona donde una pequeña cantidad de agua se abre paso por el subsuelo, convirtiendo el polvo de sus alrededores en lodo. En esta llanura crece una espesa jungla de matorrales y arbustos, que proporcionan a la región una gran abundancia de vida vegetal, animal y de insectos. Cuando los PJs se aproximen, léeles lo siguiente:

«La hierba y los matorrales dejan paso a una jungla oscura y amenazadora. El zumbido de los insectos y los gritos de extrañas bestias surgen de la jungla como una música viviente, proporcionándole un sonido que recuerda lugares como la Cresta del Bosque. Las profundidades que tenéis ante vosotros guardan misterios innumerables, grandes peligros y el profanador a quien habéis estado buscando desde que salistéis de Destrozo. Para encontrarle tendréis que entrar en la jungla que surge del lodo.»

El rastro de Esturren a través de la jungla no es difícil de seguir. Si bien las huellas de pisadas desaparecen rápidamente en el suelo húmedo, las ramas rotas crean un sendero a través de la vegetación. En el camino de la jungla se pueden colocar numerosos encuentros, desde plantas mortíferas hasta feroces lagartos, pasando por enjambres de insectos o tribus de monstruos humanoides rabiosos.

El único encuentro fijo tiene lugar justo antes de que los PJs vean las ruinas. Una charca de lodo húmedo junto al camino es el hogar de un trío de demonios del lodo, criatura mortíferas que dejaron pasar al profanador pero que no pueden resistirse a atacar a un grupo tan grande como el de los PJs.

La charca de lodo húmedo que hay junto al camino burbujea y se agita cuando pasáis y al cabo de un momento tres columnas de lodo se alzan de la charca hasta adoptar la altura de un hombre alto. De ellos surgen brazos y piernas y se abren unos ojos negros y huecos que os miran. Entonces se abre una boca también negra y hueca en la criatura más próxima que dice, con voz burbujeante: «¡Tener hambre!»

Los demonios del lodo necesitan carne en putrefacción para

mantener su sucia existencia y pretenden que los PJs sean el próximo fertilizante de su charca de lodo. Estas criaturas luchan hasta que se las reduce a 0 pg, en cuyo momento se colapsan en un charco de lodo que lentamente fluye hacia la charca. Al cabo de 2d6 días pueden volver a formar a plena potencia.

Demonios del lodo (3): Int Baja; AL MN; CA 7; MV 6; DG 6; pg 31, 29, 17; GACO 15; #AT 2; Dñ 1d10/1d10 (puños); AE ahogar (si ambos ataques aciertan, salva contra paralización o quedas atrapado en la forma lodosa de la criatura; cada asalto que se falle la tirada se sufren 1d6 pg adicionales; una vez la consiga, se libera del lodo); DE regeneración (completa en 2d6 días); TM Medio (1,80 metros de altura); ML 11; PE 975.

Resumen de psiónica: MCA 4.

Las antiguas ruinas

Este encuentro tiene lugar en el lugar marcado con el número 6 en el mapa de la Grieta de la Tumba del Troll. Los PJs llegan a las antiguas ruinas sin darse cuenta hasta que, atravesando unos espesos matorrales, surgen a un claro apartado. Allí, semienterrados en el lodo, hay unos edificios de piedra pertenecientes a una época anterior. Lee lo siguiente:

«Las ramas cubiertas de lianas y un techo de hojas se abren para revelar un claro oculto. En el centro del mismo, sobresaliendo en parte del fango, hay una serie de edificios de piedra que no se parecen en nada a los que hay en las ciudades-estado de las Altiplanicies. Un edificio, decorado con pilares blancos y una puerta de piedra maciza, permanece casi en su totalidad por encima de la superficie del lodo. La gran puerta de piedra está abierta y permite echar una mirada a la oscuridad del interior.»

Si los PJs miran unos instantes notarán un luz fantasmal que sale a través de la estrecha abertura y que procede de un hechizo de luz lanzado por Esturren al llegar a la «biblioteca» de bastones. La forma de abordar este encuentro por parte de los PJs queda a juicio de los respectivos jugadores, pero aquí están los detalles a considerar.

1. El edificio con columnas. Lo que ven los PJs es el piso superior de un edificio de tres plantas. Los otros dos yacen bajo la superficie del lodo y son prácticamente imposibles de acceder. En la Edad Verde éste era uno de los primeros centros de estudio de la magia. Fue establecido por uno de los estudiosos preservadores originales de Rajaat. Si bien el papel no era raro en esos días, el preservador quería crear un libro de hechizos que sobreviviera al paso del tiempo por lo que inscribió las runas mágicas en una serie de bastones de marfil y los guardó en el piso superior del edificio.

Dentro, toda la planta forma una cámara gigantesca, con techos de 3,60 metros de altura. Una abertura en el centro del suelo lleva a las escaleras que llevaban a los pisos inferiores, pero que ahora están enterradas en lodo espeso y pegajoso. Los bastones están colocados en una serie de pasamanos, donde un bastón equivale a un hechizo del libro. Hay un bastón por cada hechizo disponible en la campaña de SOL OSCURO.

Si los PJs entran en la estructura descubrirán que los bastones están protegidos por poderosa magia. Tocar uno de ellos inflige 1d10 pg a cualquier personaje de alineamiento bueno o neutral y 2d10 a cualquier personaje de alineamiento malo. Sacar uno de su sitio propina una descarga que hace 6d10 pg (cuando Talid robó uno de ellos, la descarga casi lo mata). Bajo ninguna circunstancia puede permitirse que los PJs se lleven más de cuatro bastones (determinése al azar el hechizo que contienen).

Si se sacan más de cuatro bastones (sin contar el que se había llevado antes Talid), se dispara un hechizo de protección general, que hunde el edificio en el lodo por completo, acción que dura 1d10+8 asaltos. Cada asalto, los PJs que se encuentren en el edificio que se hunde a fin de ir hacia la salida deberán hacer chequeos de Destreza con un —1 de penalización el primer asalto, un —2 el segundo y así sucesivamente. Según la capacidad de movimiento de cada personaje, éste debe hacer un número determinado de chequeos, como indica la siguiente tabla.

Movimiento Núm. de chequeos con éxito

—20	2
17-19	3
13-16	4
10-12	5
7-9	6
+6	7

Los que no consigan escapar del edificio que se hunde corren el riesgo de ahogarse a menos que los PJs que han podido salir les ayuden. Los PJs pueden aguantar la respiración un número de asaltos igual a su Constitución.

2. Esturren el profanador. Esturren ve hechos realidad sus sueños al entrar en el edificio. Cuando ve a los PJs le embarga la ira y pretende destruirles, para lo cual dispone de sus propios hechizos de combate (memorizados) más el que contiene el bastón de Talid, por si las cosas se ponen feas. El hechizo del bastón es el dedo de la muerte. Si Esturren se ve obligado a usarlo, las runas se desvanecen del bastón y el

hechizo entra en acción de inmediato. Los bastones de hechizos funcionan exactamente igual que las páginas de un libro de hechizos: si se lanza uno de ellos directamente del libro, éste se borra de la página.

El profanador se niega a entregar su tesoro y lucha a muerte a menos que los PJs puedan inmovilizarle de alguna forma. Si no, Esturren permanece en el edificio incluso si éste empieza a hundirse en el lodo. Los PJs deberán dejarle inconsciente o atarle y amordazarle si se lo quieren llevar a Talid de una pieza. Por supuesto, Talid luchará para evitarlo.

Esturren también ha descubierto algo importante en la cámara de la biblioteca. Además de representar las páginas de un libro, los bastones de marfil tienen otra función. Pueden utilizarse para lanzar un solo hechizo que destruye totalmente la llanura de lodo y las llanuras de matorral que la rodean, convirtiendo al lanzador en un dragón de nivel 30. Ni siquiera el preservador original era consciente de esta función, que fue añadida por su amo, Rajaat el Portador de la Guerra. Este hechizo enorme, complejo y de múltiples etapas asolaría toda la región y transferiría toda la energía de ésta al lanzador. Por supuesto, Esturren pretende hacerse con este poder y a tal fin ha engañado al habitante original de esta zona para que le proteja, como se describe en el encuentro siguiente.

Esturren (profanador elfo): AL ML; CA 6 (Destreza); MV 18; DG 9; pg 28; GACO 18; #AT 1; Dñ 1d4+1 (clava de hueso +1); F 13, D 19, C 9, I 18, S 11, Ca 15; TM Medio (2,10 metros de altura); ML 17; PE 4000.

Resumen de psiónica

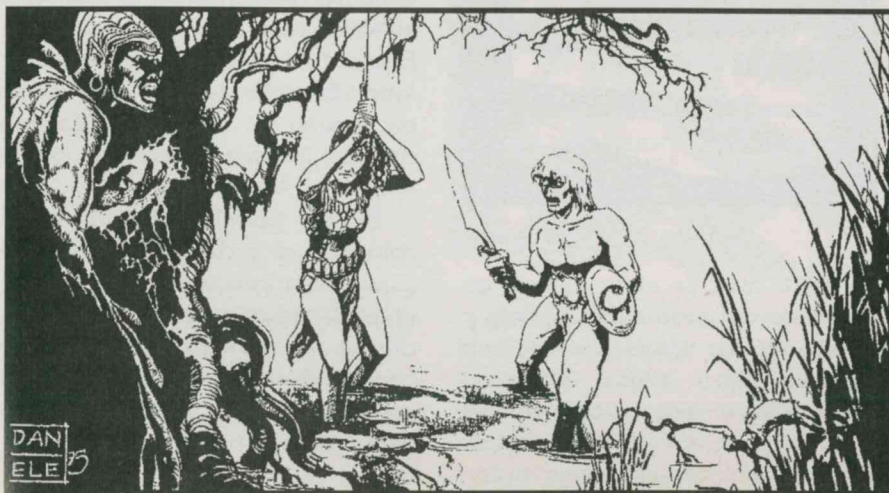
Talento salvaje: desplazamiento, PFP 28, MGACO 16, MCA 4.

Hechizos en memoria:

1.º) armadura, manos ardientes, proyectil mágico (x2). 2.º) luz continua, invisibilidad, imagen especular; 3.º) parpadear, bola de fuego, golpe de rayo; 4.º) escudo de fuego, monstruos de las sombras; 5.º) conjurar elemental.

El guardián del claro

En el conflicto final hay que incluir a una última criatura. Este



DAN
EGLE

monstruo es el último de los trolls, las antiguas criaturas que antaño recorrían Athas hasta que las abominaciones de las Guerras de Limpieza fueron cometidas contra todas las razas no humanas. Este troll utilizó sus poderes regenerativos para mantenerse con vida y las energías profanadoras desatadas contra la Tumba han proporcionado a la criatura algo muy próximo a la inmortalidad.

La criatura se parece a los antiguos trolls a excepción de su tamaño, que es mucho mayor. Además, conforme sus compañeros iban muriendo en la guerra que destruyó esta zona, él iba recogiendo las partes cortadas de sus cuerpos y se las apropiaba. Ahora parece un troll gigante con múltiples cabezas, brazos y piernas, añadidos sin arte ni razón, pero que los poderes regenerativos del troll ayudaron a forjar en el monstruoso ser.

El troll de retazos guarda su claro y las ruinas que hay en él cuando no está cazando por la jungla de la llanura de lodo. Cuando se da cuenta de que hay actividad junto a la antigua biblioteca, se dirige hacia allí para destruir a los intrusos. En más de un sentido este monstruo aún está en las Guerras de Limpieza y por esta razón ataca primero a los humanos y a los magos, aunque se defiende de todos los demás tipos y razas de personajes.

Esturren, consciente de la presencia del monstruo y seguro de que los agentes de Talid le siguen, hace el suficiente ruido como para atraer la atención del monstruo, que llega a las ruinas justo cuando lo hacen los PJs. El profanador espera que aquél sea capaz de destruirlos o al menos de entretenerlos hasta que acabe de lanzar el hechizo (cuya realización dura 24 horas, 8 de las cuales ya han transcurrido). Deja por tanto a los PJs en manos de troll mientras inicia la siguiente fase.

«Un terrible rugido suena en la jungla y un gran monstruo sale de ella dirigiéndose hacia vosotros. Parece humanoide, de unos 3 metros de altura, con hombros encorvados, ojos hundidos y una nariz larga y puntiaguda. También podéis ver que tiene partes corporales de sobra, que sobresalen de su gomosa piel: una cabeza que

le sale en la espalda, brazos y piernas suplementarios, y cantidad de zarpas afiladas.»

Si los PJs derrotan al troll de retazos, se regenera por completo



en 1d10 días. La única manera de destruirlo del todo es matándolo y quemando los restos. Tan sólo con que un trozo quede intacto o perdido en el lodo, el troll volverá aunque para entonces es de esperar que los PJs hayan acabado su misión

y se hayan ido de la Tumba.

El troll de retazos ataca antes de que los PJs puedan entrar en la biblioteca y mientras pelean con él éstos pueden oír palabras arcanas pronunciadas dentro de las ruinas y cualquier clérigo o mago del grupo puede notar la acumulación de energía mágica oscura a su alrededor. Lo mejor es que algunos PJs se queden luchando con el troll mientras que el resto se dirigen al interior para enfrentarse con Esturren.

Si los PJs ignoran al troll y entran en la biblioteca, éste les sigue y dentro ataca a todo el mundo. Esturren se aprovecha de los ataques del troll al grupo para atacar cuando los PJs no miran o han sido golpeados por aquél. Por supuesto que el troll también ataca a Esturren si tiene oportunidad.

Troll de retazos (1): Int Media; AL MC; CA 2; MV 12; DG 10; pg 64; GACO 11; #AT 4; Dñ 1d14+4/1d4+4/1d12/1d12; AE no; DE regeneración; TM Grande (3 metros de altura); ML 16; PE 3000.

Resumen de psiónica: MCA 5.

Conclusión

Los PJs deberán llevar Esturren (vivo) de vuelta con Talid o proporcionar pruebas palpables de su muerte. Si consiguen una u otra cosa, se ganarán la amistad de los Destrozadores, amén de 50 mo por cabeza y una espada larga de hueso +2, regalo de Talid, que harían bien en adjudicar al miembro del grupo que más partido pueda sacar de ella.

Si los PJs no pueden probar que Esturren ha sido destruido, Talid los arroja al desierto sin más equipo que sus armas y sus ropas y continúa buscando al profanador, aunque nunca le encontrará si Esturren se perdió en la llanura de lodo. En este caso, si los PJs se encuentran de nuevo con Talid o con los Destrozadores, será como enemigos.

Si se permite que Esturren complete el hechizo, la exuberante Grieta de la Tumba del Troll muere y el profanador se convierte en un dragón de inmenso poder, cuyo primer objetivo es hacerse con el control de los Estados Bandidos para después apuntar hacia la región de Tyr.

Al otro lado

por Jordi Cabau

Un módulo no oficial para El Señor de los Anillos, con una óptica bastante peculiar.

Pocos son los jugadores de rol que no han tenido en algún momento la tentación de «pasarse al otro bando», hartos de adoptar siempre las mismas actitudes.

En el manual básico de El Señor de los Anillos podemos encontrar los mecanismos necesarios para que los jugadores también puedan interpretar a esos otros personajes que, alineados en el bando del Señor Oscuro, pueblan el fantástico mundo de Tolkien.

Ello indica que los mismos creadores del juego han considerado la posibilidad de que, al menos por una vez, se pueda experimentar algo diferente. Con dicha finalidad se ha escrito este escenario.

Algunos consejos

Antes de empezar la aventura, los jugadores deberían refrescar sus conocimientos acerca de las costumbres y comportamiento de los personajes que van a interpretar.

La extensión Empire of the Witch King, de El Señor de los Anillos, es una excelente ayuda en este aspecto, ya que dispone de un capítulo dedicado a la creación de Pj orcos ideal para este escenario.

El nivel de los personajes depende del número de juga-

dores: primer nivel (de 4 a 6) o segundo nivel (de 1 a 3).

Este no es un módulo fácil de arbitrar: el máster deberá procurar que los Pj lleguen a odiar las trampas de los dos dundlendinos sin abusar de



ellas, temiendo a cada momento ser víctimas de una emboscada que nunca llega (puesto que Bregon y Jule evitarán un enfrentamiento directo mientras tengan posibilidades de

perder). Por otro lado, puede ocurrir de que los jugadores «se pasen de orcos», aprovechando la más mínima excusa para enfrentar a sus personajes o intentar que éstos lleven a cabo acciones desagradables, cosa que fácilmente puede crear animosidad entre el grupo de jugadores.

La primera misión

Los personajes pertenecen a los Bútharog, una tribu orca numerosa pero pobre, que habita unas cavernas situadas en la frontera de una de las zonas dominadas por el Señor Oscuro.

Los Bútharog han conocido tiempos mejores, en los que realizaban frecuentes incursiones sobre las granjas que los osados humanos se atrevían a edificar cerca de los límites de su territorio, pero actualmente malgastan sus pocas fuerzas en continuas rencillas con otras tribus vecinas: sólo los orcos más viejos recuerdan aquella época.

A pocos días de marcha del campamento hay un macizo montañoso conocido por los Bútharog como los Montes Grack. Los chamanes de la tribu suelen acercarse a dicho lugar en busca de hierbas y otros misteriosos ingredientes para

preparar ungüentos y pócimas, con las que curan las heridas de los guerreros Bûtharog.

Una tarde, poco antes del ocaso, los Pj reciben la orden de presentarse a Moraumang, uno de los principales chamanes de la tribu Bûtharog, quien les hablará así:

Marr, mi aprendiz y ayudante, marchó hace varios días a los montes Grack en busca de unas hierbas que le había encargado. Ese estúpido ya debería de haber regresado. Id a ver qué le ha pasado y traedlo de vuelta si está vivo o informadme de si ha muerto para que pueda empezar a buscar otro aprendiz. No tengo ningún interés en volveros a ver vivos hasta que no hayáis cumplido mi encargo. ¡Fuera de mi vista!

Moraumang es el orco más viejo que llegarán a ver nunca los personajes. No tiene aspecto de ser muy fuerte, por lo que es probable que algún Pj decida burlarse de él... descubriendo a su costa que Moraumang, además de unos conocimientos mágicos muy elevados para un orco, es el consejero principal de Gîjak «el Violento», jefe de la tribu Bûtharog.

No hace mucho que los personajes de los jugadores han abandonado la cueva donde han crecido bajo los cuidados de las hembras de la tribu, por lo que ésta es la primera oportunidad que tienen de comportarse como adultos y demostrar su valía como guerreros.

De camino a los montes Grack

Tras la entrevista con Moraumang, los personajes partirán inmediatamente hacia los Montes Grack (un orco no tiene más posesiones que lo que lleva puesto, y no necesita equipo para viajar: duerme sobre el suelo y come crudo lo que encuentra).

Los montes Grack, una formación montañosa de unos doce kilómetros de diámetro, cuya máxima altura no supera

los mil metros, están relativamente cerca del poblado Bûtharog. Si los personajes avanzan en la dirección correcta durante tres noches seguidas, ocultándose del odiado sol durante el día, llegarán al pie de los montes Grack sin otros problemas que los que el árbitro decida poner en su camino.

A este respecto, el director de juego puede preparar algún encuentro, usando para ello la tabla de encuentros de cualquier escenario oficial de El Señor de los Anillos.

Si los personajes tomaron la precaución de preguntar en el poblado el mejor camino para ir a los montes Grack, no les habrá sido difícil ir siguiendo la pista del ayudante de Moraumang: aparte de que éste no se ha tomado ninguna molestia para ocultar su rastro, es fácil de distinguir debido a la cojera que sufre Marr; de joven tuvo una caída y la pierna curó mal (por este motivo es el ayudante del chamán, ya que no hay guerreros orcos cojos).

Una tirada de seguir rastros con éxito al llegar al pie de los montes Grack, informará de que Marr subió a los montes... pero no volvió a bajar.

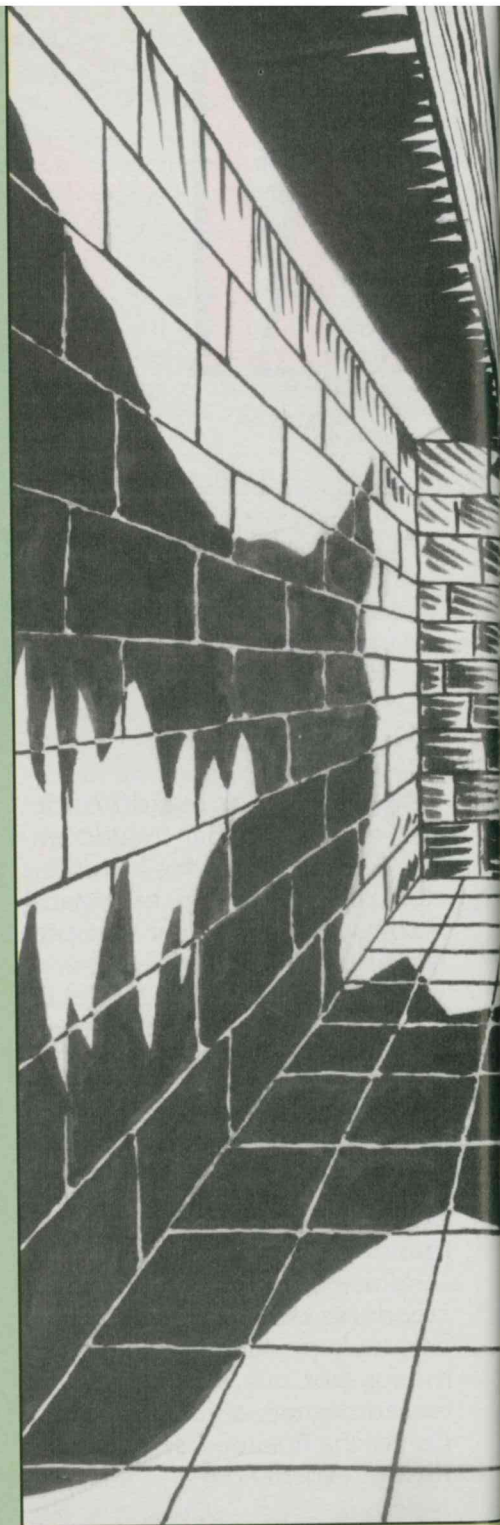
Un par de truhanes

Tras la desaparición de Marr se hallan Bregon y Jule: dos aventureros dunlendinos que se encuentran en los montes Grack a la búsqueda de un olvidado tesoro.

Todo empezó hace unos meses, cuando Jule compró un viejo tratado de herboristería en una importante ciudad de la Tierra Media. Algunos días más tarde, el montaraz advirtió rastros de escritura en los márgenes de las páginas y, tras un examen detenido del libro, descubrió que se trataba del diario de un soldado que había vivido hacía muchos años.

El paciente estudio del diario por parte de Jule reveló un episodio que despertó el interés de éste: el autor del diario formó parte de una pequeña expedición, cuyo fin era explo-

rar unos montes para que pudieran establecerse cerca de ellos nuevos asentamientos humanos. Durante la misión, los soldados descubrieron la guarida de tres trolls. Confiando en su fuerza, decidieron acabar con ellos, pero el precio de la victoria resultó caro: algunos soldados resultaron malheridos, entre ellos el oficial al mando del grupo quien, pese a los cuidados de sus compañeros, murió poco después a causa de sus heridas. En vista de





que no podían llevar el cadáver consigo, el sargento ordenó enterrarlo de forma provisional y volver más adelante.

Por desgracia, poco después de que los soldados regresaran a su base, la situación política de la zona se alteró, impidiendo destinar hombres a recuperar el cuerpo del oficial. Y puesto que éste carecía de familia, el autor del diario dudaba de que nadie se preocupase de dar una digna sepultura a su cuerpo cuando esto fuese posi-

ble. En el diario también se mencionaba vagamente el hecho de que el oficial «fue enterrado con todas sus valiosas posesiones».

Razones menos consistentes que ésta habían impulsado a Jule a sacrificios mayores que el de viajar hasta los montes Grack, pues ése es el lugar donde el oficial encontró la muerte, y donde su cuerpo reposa junto a sus pertenencias.

Jule no quería afrontar solo los riesgos que la empresa

comportaba y habló de su hallazgo a su amigo Bregon, asociándose con éste. Tras un largo y accidentado viaje, los dos mercenarios llegaron a los montes Grack y se dispusieron a encontrar la tumba del oficial. Por desgracia, en el diario se hablaba vagamente de la ubicación de ésta, y la pareja no ha tenido hasta ahora éxito en su búsqueda.

La muerte del ayudante del chamán ha sido el primer error cometido por los dos dunlendi-

nos: saben que los orcos no tardarán en enviar a alguien para ver qué ha sucedido, por lo que han decidido tomar medidas especiales al respecto, medidas que los Pj descubrirán muy pronto...

El síndrome de Vietnam

Los dos mercenarios han sembrado los montes Grack de trampas, con el fin de hostigar y debilitar al grupo que sin duda acudirá en busca de Marr, y así poder acabar más fácilmente con éste.

Lo primero que hará la pareja será situar el cadáver de Marr de forma que sea lo primero que hallen los Pj. El cuerpo habrá sido dispuesto por Jule de forma que parezca que ha sido atacado y destrozado por algún animal salvaje, aunque un examen detenido del cuerpo revelará que eso es precisamente lo que alguien desea hacer creer a los Pj (si éstos se conforman con esta explicación y vuelven a informar a Moraumang, el chamán sospechará algo y los enviará de vuelta a descubrir la verdad de lo sucedido; aunque para entonces, Bregon y Jule ya se habrán marchado con el tesoro).

Si los Pj deciden investigar las auténticas causas de la muerte de Marr, se verán envueltos en la peor pesadilla que nunca se atrevieron a soñar.

El máster deberá tener en cuenta que los Pj estarán siendo observados en todo momento por los dunlendinos, quienes evitarán un enfrentamiento directo, aunque no desdeñarán cualquier oportunidad de acosarles: por ejemplo, disparando flechas envenenadas a un Pj descuidado, atacando por la espalda a una víctima aislada e indefensa, envenenando las fuentes donde vayan a beber o las frutas y raíces que vayan a comer, etcétera. Y dejarán que las trampas hagan el trabajo.

Trampa número 1. Los senderos que hay en los montes

Grack bordean frecuentemente importantes desniveles. Jule y Bregon han excavado la base de algunos de ellos de forma que una sección del camino, de unos cinco metros de longitud, se derrumbe cuando se acumule sobre ella el peso correspondiente a dos o más personas. La caída, de entre 15 y 30 metros, equivale a un ataque +80 por la tabla de Garras y Dientes de tipo Grande. Este tipo de trampa es muy difícil de ver si se no está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

Trampa número 2. Un tronco de unos cincuenta kilos de peso, atado de forma similar a un péndulo, cae barriando unos diez metros de sendero e impactando contra aquellos que encuentre en su camino. Se activa al tropezar con un cordel atado de árbol a árbol, a pocos centímetros del suelo, y cubierto con hojarasca. El tronco, a su vez, se halla camuflado con hojas, siendo difícil de ver. El cordel es extremadamente difícil de ver. Aquellos que se hallen en el camino del tronco reciben un ataque +60 de tipo Grande por la tabla de Agarrar y Desequilibrar. Se tienen en cuenta modificadores por sorpresa.

Trampa número 3. En medio del sendero hay una rama baja que los Pj se verán obligados a apartar: al hacer esto se soltará otra rama, con tres afiladas estacas atadas a ella, que se encuentra a un lado del sendero. Esta trampa afectará a quien se encuentre justo detrás de quien la ha activado. Ser golpeado por las estacas equivale a un ataque +90 de tipo Grande en la tabla de Garras y Dientes. Sumar modificadores por sorpresa y no tener en cuenta el escudo, si se lleva. Este tipo de trampa es muy difícil de ver si se no está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

Trampa número 4. Idéntica

a la Trampa número 1 sólo que, en este caso, el ataque es +120 y de tipo Enorme ya que el desnivel junto al que pasa el sendero es de más de 30 metros.

Trampa número 5. Un rudimentario arco hecho con ramas y cordel apunta a lo largo del sendero, disparándose de la misma forma que la Trampa número 2. Al activarse, esta trampa realiza un ataque +50 por la tabla de Proyectiles. Realizar un ataque por cada posible víctima hasta que impacte o la rudimentaria flecha se pierda en la espesura. Esta trampa es muy difícil de ver si se no está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

Trampa número 6. Esta trampa, situada en un lugar donde el sendero bordea un importante desnivel, se activa al apartar una inofensiva rama que lo cruza. Al hacerlo, caen al precipicio dos pesadas rocas que hay atadas a cada extremo de una cuerda oculta, situada a cierta altura y extendida a lo largo y a un lado del sendero. La cuerda arrastrará consigo a aquellos personajes que no tengan éxito en una tirada de MM con una dificultad de Muy Difícil. De no tener éxito, sufrirán las mismas consecuencias descritas en la Trampa número 4.

Trampa número 7. Si, hartos de los senderos, los Pj deciden avanzar por el cauce seco de uno de los muchos torrentes que hay en los montes Grack, pueden encontrarse con esta trampa. Se activa cuando uno de los Pj, para ayudarse en su ascenso, se agarra a un asidero natural determinado, quedándose con éste en la mano y liberando el soporte que sostiene una enorme roca: la base de ésta ha sido excavada para que caiga rodando por el torrente nada más soltarse el pivote disimulado que la sostiene. De ser así, la roca caerá

dando tumbos por el torrente. Ataque de +80 por la tabla de armas Contundentes a todos los que se interpongan en su camino, con un Crítico secundario de Aplastamiento. Esta trampa es Extremadamente Difícil de ver si no se está atento, o Difícil si se avanza con las precauciones necesarias.

Trampa número 8. En una zona del sendero donde el suelo sea fácil de excavar, Bregon y Jule han cavado un pozo de un metro y medio de profundidad y uno de diámetro, cubriéndolo con ramas y hojarasca. En el fondo del mismo hay una veintena de afiladas estacas de medio metro de longitud. Si alguien cae en el pozo recibirá un ataque +60 por la Tabla de Armas de Filo, con los modificadores correspondientes por sorpresa. Esta trampa es difícil de ver si no se está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

Trampa número 9. Esta trampa consiste en el típico lazo corredizo que se activa al pisar en el centro del mismo, lo cual hace que una rama flexible, situada a unos cinco metros de altura, levante a la víctima por el pie, dejándola suspendida en una incómoda posición. Ésta recibe un ataque +60, de tipo mediano, por la tabla de Agarrar y Desequilibrar. De haber crítico éste sería de Desequilibrio. Esta trampa es muy difícil de ver si no se está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

Trampa número 10. Esta trampa consiste en una estaca corta y particularmente afilada sujeta a una rama tensada situada a un lado del camino. La trampa se activa al pisar alguna piedra plana del camino que sea difícil evitar. Automáticamente, el personaje libera la cuerda que sostiene la rama y ésta se dispara, golpeando por la espalda con gran fuerza. La estaca tiene un +60 al ataque,

PERSONAJES NO JUGADORES

Bregon

MMPVCAATArmaBD
4560Cu110Daga45 (Esc 80)
80Bolas

Equipo: Armadura de cuero +15 BD, Escudo +10 BD, Botas de piel +5 MM y Mov. Silencioso 2 X Día, Capa Autodisimulo 2 X Día, Cuerda encantada 3 X Día, Guantes de cuero +5 BO, Bolas +15 BO, Daga +25 BO, Espada corta +15 BO, Draaf (8), Mirena (2), Uraana (3).

Jule

MMPVCAATArmaBD
4576Cu120Arco l.25 (Esc 50)
60Esp. ancha

Equipo: Armadura de cuero +20 MM y +15 BD, Botas de piel +5 MM, Arco largo +15 y Puntería 3 x Día, Flechas + 20 (10, Esp. ancha +10, Daga +5, Anillo con Escudo 3 x Día, Capa +5 a Escondarse, Draaf (20), Mirena (2), Uraana (2).

sumando los modificadores adecuados, por la tabla de Armas de Filo. Crítico máximo C de Perforación. Este tipo de trampa es muy difícil de ver si se no está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

El campamento de los dunlendinos

Los montes Grack están llenos de cuevas y oquedades: Jule y Bregon tienen su guarida en una espaciosa cueva cuya angosta entrada obliga a pasar de uno en uno. En la cueva guardan todas sus posesiones, y para acercarse a ella lo hacen dando un gran rodeo, por lo que será imposible encontrar sus huellas cerca de los caminos que conducen a la cueva. Por otro lado, la probabilidad de encontrar trampas aumenta si los Pj se acercan a la cueva.

Los dos dunlendinos combinarán la búsqueda del tesoro

con el acoso a los Pj, hallando éste dos días después de la llegada de los orcos a los montes. Si consiguen hacerse con el tesoro, se marcharán lo más discretamente posible del lugar, haciendo creer a los Pj que todavía permanecen en él. Si son capturados, intentarán intercambiar sus vidas por el tesoro, aprovechando la más mínima oportunidad para huir.

El tesoro

La tumba del oficial está situada en una pequeña cueva, cuya entrada se halla en la parte superior de una pared de roca de unos treinta metros de altura. La mejor forma de entrar en la cueva es descendiendo con cuidado desde la cima de la pared, puesto que en la base de la misma está la entrada a una cueva habitada por una pareja de trolls (descendientes de los que combatieron en su día con los soldados, ver Características en el Manual).

Una observación atenta de la pared de roca revela los restos de orín dejados por las escarpas que los soldados clavaron, para poder subir el cuerpo del guerrero hasta la que habría de ser su última morada.

Dentro de la oquedad se halla el esqueleto de un guerrero completamente equipado. Todavía puede apreciarse en el cráneo el fuerte golpe que acabó con su vida. Cualquier orco que penetre en este lugar deberá hacer una tirada con éxito por la tabla de maniobras estáticas, columna General, a la que podrá sumar su Presencia. De fallarla significa que el Pj siente un reverente temor hacia el muerto y no puede permanecer un segundo más en su presencia, teniendo que salir de la cueva.

Los valiosos objetos descritos en el diario de Jule se dejan a la discreción del árbitro, teniendo en cuenta que, si caen en manos de los Pj, con toda seguridad les serán arrebatados por otros orcos más fuertes cuando regresen a su tribu.

JAQUE MATE

LA FACTORIA

Rubén Seriol i Foz

Ya pasó, bienvenidos al 96, aunque ya hace unos días que lo atravesemos. Espero que hayáis disfrutado de todos los turnos, cavas y JdR que durante estas fiestas se comen, beben y alimentan. De momento no he podido comprobar el nuevo material que nos deparará este 1996 (pues el artículo está escrito a finales del 95), pero puedo albergar buenas esperanzas después de ver lo que tengo entre manos al término del año que hemos dejado. En este número comentaremos bastantes cosas de la empresa M+D, al menos haremos un repaso a parte del material nuevo que ha sacado. ¿Por qué? Sencillo, M+D es una empresa que en un par de años se ha establecido en el mercado con cuatro juegos muy variados y de calidad. No es fácil, aunque no está todo hecho.

PANTALLA DE JUEGO KULT

¿Qué es?: Pantalla de juego para Kult JdR. Target Games. Edición en castellano por M+D Editores.

Salida al mercado: Octubre/noviembre

Las pantallas de juego suele ser la primera de las ampliaciones de cualquier juego de rol nuevo en el mercado. Kult no es diferente y ya las tenéis disponibles. Aunque no vienen solas, nunca suelen venir solas tampoco. Aunque estas pantallas no incorporan nada nuevo, siendo bastante corrientes, tienen una distribución de las tablas cómoda y ágil de poder consultar y por tanto cumplen su función.

La parte más interesante creo yo está en las tres aventuras incluidas en estas pantallas. Una de ellas, la segunda, es para iniciados y puedes unirla a cualquier campaña. La primera parece sacada del filme *Los amigos de Peter*, si es que no lo es verdaderamente pues todo coincide, aunque interesante de ponerla en juego. *In doloris*, la tercera, quizá la más interesante.

En definitiva una expansión necesaria por su utilidad y con regalo interesante.

HOGAN'S LAST STOP

¿Qué es?: Suplemento de reglas para Far West JdR.

Salida al mercado: Octubre/noviembre 95.

Un juego de rol puedes alimentarlo y puedes dejarlo morir. Lo segundo no es difícil, pues sólo debes dejar de producir ampliaciones, módulos o sacar de forma discontinua algo que interese. Lo primero suele ser difícil, pues debes buscar nuevos recursos, para que el JdR no se parezca a la mayoría de lo que ya existe.

M+D acaba, con este completo suplemento, de alimentar a *Far West*, un juego que, aún sin estar muerto, podía sufrir un estancamiento debido al difícil mercado que tiene delante.

Hogan's Last Stop no es un suplemento de reglas normal y tiene *leyenda* incluida. Se divide en tres partes muy diferentes. La primera, y creo que la más importante e interesante, es la adaptación de otro juego de rol del Viejo Oeste a este *Far West*. *Western* es un juego de éxito en Suecia que viene de la mano de los creadores de Kult y *Mutant Chronicles*. M+D recibieron el regalo y supieron muy bien cómo aprovecharlo, adaptando lo posible a *Far West* y dando así nueva vida con la que poder dar mayor cantidad de reglas, recursos y jugabilidad a éste.

Tal y como dice M+D, Hogan's Last Stop sustituye al antiguo *El Oro de la Unión* e incluso a sus pantallas (sí, también incluye éste nuevas pantallas).

Para acabar con esta primera parte, destacamos que estas reglas sustituyen y amplían a las que hasta ahora utilizaban los jugadores y máster, por lo que se puede sufrir una *no obligada* actualización de la información. Éste quizás sea el apartado negativo de este suplemento, pues en parte obliga al cambio de reglas ya asumidas.

Acciones consecutivas, reglas de cansancio en persecuciones, personajes ambidextros, nuevos personajes, el alcohol, la importancia del desenfunde, etcétera, son algunas de las reglas que podréis encontrar en la primera de las partes de este su-

plemento.

La segunda es la aventura que da título a este libro, *Hogan's Last Stop*, un módulo que también se escapa de lo tradicional y da un enfoque más novelesco y menos preparado a la aventura. O sea, en él se detallan todos los personajes, pueblo y situaciones, pero no tiene en cuenta la actitud y acciones de los personajes. Es labor del máster recrear y dar vida a la historia. Por tanto, recomiendo que sea realizada por másters con experiencia. Por otro lado, la aventura, que realmente es larga y compleja, está llena de personajes curiosos y situaciones que dan mucho juego a una buena partida.

Por último, como tercera parte, destacar las pantallas, renovadas con las tablas de estas nuevas reglas y con una portada de Royo francamente buena y más acorde con la nueva edición de *Far West*.

En definitiva, buena idea y labor excelente de M+D en este suplemento, aunque obligue a una restauración de reglas y conceptos.

Apuntes:

–Destaquemos que han empezado a salir las primeras miniaturas de *Far West*.

–M+D también tiene en el mercado dos suplementos para Cyberpunk: *Soldados de Fortuna* y *Chromebook*: la guía de estilo para Cyberpunk.

–También hace aparición un nuevo mazo de cartas para *Doom Troopers*. *Doom Troopers: Warzone*.

–Ha llegado a mis manos la tercera edición de *Blood Bowl* en castellano. Aunque está muy cuidado y lleno de sorpresas y por las reglas que he repasado parece haber mejorado algunos aspectos que hacían la segunda edición algo rebuscada, falta poner en práctica esta tercera edición y poder comentarla pronto.

—Alex Miquel



A full-page illustration from the Conan comic book series. It depicts a group of Conan's allies, including the Barbarian, a horned warrior, and a woman, standing in a desert landscape with a city and mountains in the background. The illustration is signed 'B. F.' in the bottom right corner.

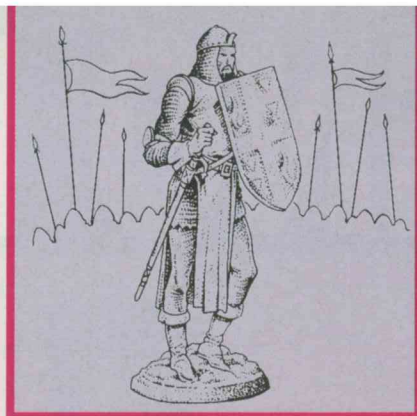
D.
 Domicilio.....Población.....
 Código postal.....Provincia.....País.....Teléfono.....

***En el precio está incluido el IVA y gastos de envío.**

[illegible]

Firma

CON PIES DE PLOMO



Sin duda alguna estamos ante un nuevo año: un año que espera con optimismo que la fiebre loca por los juegos de cartas se normalice, y que los coleccionistas de miniaturas retomen sus antiguos hábitos pictóricos.

En cuanto al año que justo acaba de pasar, nos deja con un sinfín de novedades de las mejores marcas del mercado. Entre ellas destaca Mithril, que después de la visita de su escultor a nuestro país y haber tomado nota de las preferencias de los aficionados, nos ha deleitado con unas viñetas (pequeños dioramas) de representaciones destacadas de El Señor de los Anillos, todas ellas en la escala habitual

M359 Isildur en los Campos Gladios

M360 Saruman y Gandalf

M361 Cuervo de la Tempestad

M362 Bilbo entrega el Anillo Único

La primera de todas representa los últimos momentos del combate, cuando sólo sobrevivían Isildur y dos de sus caballeros, tras ser emboscados por una banda de orcos en el valle de Anduin.

La segunda escena muestra a Saruman en su sala de estudio de Orthanc, intentando persuadir a Gandalf para que revele lo que

sabe del Anillo Único.

La tercera nos ofrece al rey Theoden sentado en su trono, despidiendo a Gandalf después de negarle su ayuda. Grima (Lengua de Serpiente), consejero del rey, está agazapado a un lado del trono.

La última representa el momento en el que Bilbo entrega, junto a la chimenea de su casa, el Anillo Único a Gandalf, después de que éste utilizara todas sus dotes



de persuasión para conseguir que Bilbo renunciara a su posesión.

Después de estas pequeñas maravillas nos sorprendieron en el último momento con una nueva serie: Thorin y Dain. Todas ellas son enanos de renombre en la batalla de los cinco ejércitos.

M363 Thorin

en traje de guerra

M364 Balin

en traje de guerra

M365 Gloin en traje de guerra

M366 Rey Dain

M367 Portaestandarte de las Colinas de Hierro

M368 Músico con tambor de las Colinas de Hierro

M369 Dain Huscari



M371 Enanos con martillo de guerra (2)

M372 Enanos con hacha y avanzando (2)

Otra firma que nos ha sorprendido durante todo el año, tanto por su calidad como por sus nuevos diseños a la hora de representar distintas razas, son los chicos de Harlequin Miniatures. Con sus Drakuls o Caballeros del Caos (Ref. HA8201-8207), Elfos de las Sombras (Ref. HA4101-4105 y HA4199) y Noclings, pequeños goblins con cara de muy malas pulgas (Ref. HA6101-6103 y HA6199), han sabido dar un toque distinto a lo que estábamos acostumbrados a ver.

En este año 1996 recién estrenado oiremos hablar mucho de las nuevas figuras para Leviathan, un juego de batallas desenfundadas entre ejércitos de diferentes razas, plena responsabilidad de Grendel. Como sabéis, hasta ahora nos han ofrecido un montón de referencias en resina para ambientar dioramas.

Las más de treinta nuevas referencias que podéis encontrar en cualquier tienda especializada representan a diferentes miembros de las razas de Leviathan, con sus correspondientes bestias de guerra en el caso de orcos (Ref. L2004-orcos



montados en necrodons), bárbaros (Ref. L2008-jinetes razorback) y elfos (Ref. L2010-jinete sobre dragón mutante). También hay máquinas de guerra para los enanos (Ref. L2001-tanque martillo del trueno, L2009-gólem de guerra o L2013-mortero enano hidráulico).



Pero entre todas ellas tenemos que destacar las diferentes representaciones de los dioses que invoca cada raza, como la L2006-devorador hambriento: un gran zombi servidor de algún extraño demonio, lleno de purulencias y gusanos. También nos topamos con un gran demonio de fuego, con su correspondiente espada en llamas y látigo de siete colas (Ref. L2017), o a un hombre mitad serpiente con el seudónimo de «El Insaciable» (Ref. L2007).

También por primera vez nos presen-

tan figuras de metal para formar el grueso de los ejércitos, y a la vista de las primeras, no están nada mal, tanto por el detalle como por la calidad de las figuras: además, vienen provistas de sus correspondientes bases de plástico.

L3001 Equipo de Mando Enano (3)
L3002 Equipo de Mando Elfo (3)
L3003 Equipo de Mando Bárbaro (3)
L3004 Equipo de Mando Orco (3)
L3005 Equipo de Mando Goblin (3)

Por el momento, esto es todo, que no es poco. Es nuestro deseo que el período que comenzamos venga lleno de esperanza, figuritas, paz, partidas y mucho amor.

—Angel Carrillo

¡ÚNETE A LA FIEBRE!

MAGIC

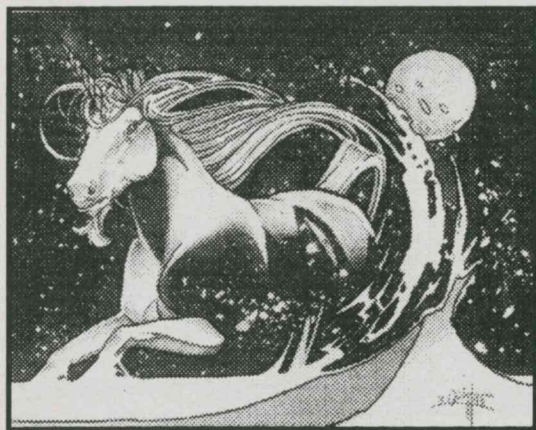
El Encuentro™

Todo en Cartas
Mazos básicos y ampliaciones
Partidas y cambios en la tienda
Venta por Correo

HOBBIES

GUINEA

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - ALGORTA - Vizcaya
Nuevo Teléfono / Fax (94) 460 16 43



EUROPA, EN EL 2054:

GARGOLAS Y GOBLINS POR LAS CALLES DE LONDRES.
CENTAUROS Y SÁTIROS POR LOS CAMPOS.
ES UNA EUROPA DIFERENTE.



¡PARA VIAJAR POR ELLA NECESITAS LA GUIA
ANIMALES PARANORMALES DE EUROPA!
PARA SHADOWRUN, NATURALMENTE.

BYTES Y MAZMORRAS

HEXEN: MAS ALLA DE LA HEREJIA

Y aquí estamos, con un nuevo número de **DRA-GON** a nuestras espaldas y algunos puntos de experiencia adicionales en nuestra cuenta particular. La verdad es que, desde que pasó la GEN CON, he estado como un tanto aletargada, enfrascada en mil cosas, pero ninguna importante. «Otra de esas temporadas en blanco, sin ningún juego que te enganche», pensé para mis adentros. La solución, como tantas otras veces, vino de la mano de nuestro nunca bien ponderado redactor jefe, que recién llegado de Londres de viaje de novios, me trajo un muy buen juego y una jugosa historia para comentar.

El programa en cuestión es la versión CD de *Hexen: Beyond Heretic*, de Raven/ID Software. Como muchos ya habréis podido adivinar, se trata de la segunda parte de otro de los retoños de *Doom*, *Heretic*. Pero tiene una serie de méritos que le han hecho acreedor a un espacio en esta sección. Empecemos pues la historia.

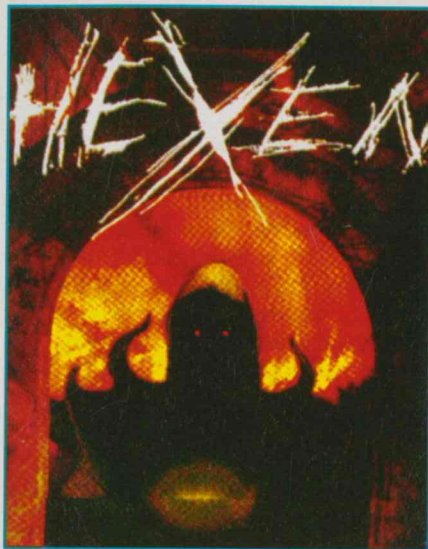
Mis nuevos amigos de **PC ZONE**, la nueva revista de Zinco Multimedia (a los que desde aquí deseo toda la suerte del mundo), me han informado con todo detalle del ansia con la que se espera *Quake*, la «continuación» oficial de *Doom*. Carmack y Romero, cabezas visibles de ID, aseguran que será la repanocha, a la vez que no ahorran palmaditas en la espalda a la gente de Raven, responsables de *Hexen* y que trabajan para ellos. También *Hexen* ha traído su cola de espera.

El follón, a mi modo de ver, viene por lo siguiente. En el momento de escribir este artículo (diciembre), en todas las revistas de CD que he hojeado en el quiosco se anuncia, como primicia exclusiva, la versión beta (o sea, de pruebas) de *Hexen*. La instalé por pura curiosidad, y la verdad es que me encantó, pero no dejaba de ser algo incompleto. Estando en estas, Paco Campos va y me trae la versión final de Londres, donde dice que está haciendo furor. Hecha un lío (¿cómo es posible que corra la beta si el producto ya está terminado?; ¿acaso no sería más deseable una versión «shareware» como nos tienen acostumbrados?), el otro día voy con mi marido de compras a unos grandes almacenes, y mira por dónde, me doy de manos a boca con el dichoso *Hexen*. ¿Ya lo han sacado aquí? Medio, medio: por la etiqueta deduje que se trata de la importación directa de un gran distribuidor, y que los manuales vienen en varios idiomas (en castellano, también) de origen. ¿Alguien puede expli-

carme qué demonios está pasando aquí?

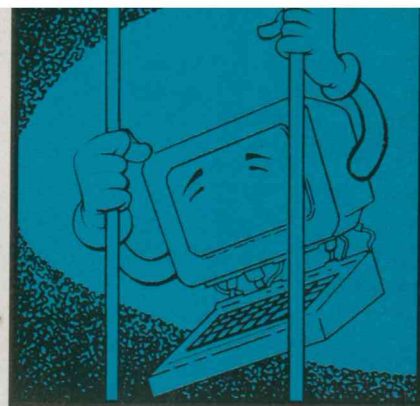
Lo importante, elucubraciones aparte, es que ya tengo el juego. Y que os lo recomiendo sin reservas por una serie de razones. Para mi gusto, no se trata de «otro 3D con sangre a hectolitros», sino de un *Doom* plenamente medieval y con una fuerte componente de JdR. Al comenzar, puedes elegir entre tres personajes: guerrero, mago o clérigo. Cada uno tiene su poder ofensivo, su resistencia y su clase de armadura. Por ejemplo, el guerrero hace menos «pupa» que el mago, pero tiene más aguante que éste. Solo por esto, para mí ya merece la pena.

Los seguidores de la «*Doom Family*» disfrutarán de



lo lindo. Nuevos gráficos, mucho mas rápidos que en otras entregas, vistosos efectos especiales y de luz (lo de las hojas secas arrastradas por el viento me dejó de una pieza) y detalles tan «destroyer» como el poder cargarse las vidrieras. Aunque es una pena, porque son muy bonitas, se recomienda hacerlo, ya que hay objetos interesantes y puertas ocultas detrás.

Podéis decir adiós a los niveles «unidimensionales» a los que estabais acostumbrados. *Hexen* te va a marear más que un ratón en una coctelera. Hay muchos subniveles a los que hay que ir, hacer algo y regresar a un nivel anterior para seguir la exploración. Esto, unido a la altísima dificultad del juego (incluso en nivel «cagueta») hará que os paséis horas enteras delante del ordenador. No sólo hay que machacar horribles enemigos sin descanso: por el camino hay que solucionar intrincados puzzles y recorrer unos laberintos más tramposos que Mel Gibson en *Maverick*. Os prometo que yo me he



acabado *Heretic* con sus treinta niveles, y me parece un paseo por el campo comparado con lo poco que llevo jugado de *Hexen*.

Hay muchos objetos mágicos nuevos, además de los ya conocidos de la anterior versión. Algunos son tan increíbles como el *Porkalator*, ¡que te convierte en cerdo! Es aún más ridículo que la transformación a perro del *Rise of the Triad*. Eso sí, puedes lanzar «flechettes» (una especie de redomas con un líquido verde que deja tiesos a los bichos y te fastidia a ti de paso), y hasta volar si tienes las «Wings of Wrath».

Por lo que he podido constatar, errores bastante graves de la versión beta (como cuando usas las *Alas de la Ira* para volar, que no desaparecen y puedes emular a Superman cuando te de la gana sólo con encontrar unas, en lugar de ser temporales como en la versión final) han sido corregidos a conciencia en la versión comercial. Era de esperar. Lo que sí me ha llamado la atención es que los códigos de «trampa» de la beta no sirven con la comercial. Si alguien los descubre y los comparte conmigo, se lo agradeceré eternamente.

La versión CD tiene otro aliciente que me ha llamado poderosamente la atención. A la hora de escoger la tarjeta de sonido en el Setup, eliges «CD Audio», y la música del juego suena en modo Compact Disc. Para ello es preciso instalar el juego en disco duro y colocar el CD de *Hexen* (o cualquier otro que te apetezca) en la unidad de CD-Rom. Yo tengo una *Gravis Ultrasound* y la prefiero a la música de CD, pero he de reconocer que muchos usuarios agradecerán esta opción.

Por supuesto, se puede jugar en red, por módem y lo que haga falta: ID le tiene muy cogido el tranquillo a estos temas, que sabe que tienen su público. Tres cuartos de lo mismo ocurre con el tema de las opciones en línea de comando, y la posibilidad de crear escenarios adicionales .WAD al igual que ocurre con los demás juegos de la casa. Supongo que la idea es mantener los aciertos, mejorando todos aquellos aspectos susceptibles de mejora. Así que ya sabéis: si estáis hartos de fusiles de plasma y queréis cambiar a mazas con pinchos y espadas mágicas (aunque la idea sea más o menos la de siempre) *Hexen* es una muy interesante posibilidad.

—Laura Balestra

**«En casa, como
en ningún sitio.»
Judy Garland en
El Mago de Oz
(Una de las citas predilectas
de Chema Pamundi)**



He vuelto, y con vida, a pesar de que algunos habían vaticinado lo contrario. Supongo que, de noticias, estáis ya al corriente: dos buenas y una mala. Se celebró la GEN CON con éxito multitudinario, y me casé a la semana siguiente sin mayor contratiempo; agradezco de corazón las muchas felicitaciones que, en persona o en carta, me habéis prodigado en los últimos meses. Da gusto sentirse tan querido, en serio. La mala noticia, que seguro Vigil ya os ha comentado en su editorial, es que la periodicidad de DRAGON aumenta, tornándose trimestral. No voy a entrar en detalles sobre el particular, porque todo el mundo sabe lo que eso significa y contra qué luchamos. Me quedé un poco frío cuando el dire me lo comunicó, pero más vale eso que un carpetazo sin más. Sí que quiero señalar, por el contrario, que a pesar de las muchas dificultades con las que nos estamos tropezando en los últimos tiempos, en DRAGON no queremos tirar la toalla a las primeras de cambio. Aún estamos a tiempo de intentar muchas soluciones para paliar las inconveniencias, y a mal tiempo, buena cara.

Lo que os quería comentar en este número estaba ya pensado de antemano, y lo expuesto es algo que me he encontrado por el camino. Quisiera compartir con vosotros una pequeña experiencia que he tenido en el extranjero, durante mi viaje de novios: ni en tal tesitura soy capaz de quitarme el rol (o el trabajo) de la cabeza. Veréis, fue capricho mío y de mi esposa el ir a Londres, una ciudad que no conocía y de la que me habían contado maravillas. Vigil ha ido muchas veces, y me dio una serie de sabios consejos e interesantes direcciones, que he seguido al pie de la letra. Y las conclusiones que he extraído no pueden ser más halagüeñas. Aparte del turismo «normal» (ver el Big Beng, la Torre de Londres, el

Madam Tussaud's y todo eso), también he hecho «turismo rolero», en peregrinación hasta tiendas especializadas con tanta reputación como The Orc's Nest o Forbidden Planet. Lo que vi allí me dejó turulato, pero lo que más me sorprendió fue el comprobar que el supuesto desfase que llevamos con «ellos» en cuanto a oferta, palabra de honor, no es tan abismal. ¡En serio!

Forbidden Planet, por ejemplo, es una lugar increíble, donde los aficionados al rol, la ciencia ficción, el cómic o las maquetas sufren anginas de pecho y taquicardias. La actividad y el «fandom» de la clientela es sorprendente, al igual que la miríada de objetos que abarrotan las estanterías, pero... Cuanto más me fijaba, menos diferencia encontraba con establecimientos de nuestro país, como Gigamesh o Arte 9, por poner un par de ejemplos. Vale, puede que hubiese un par de chorraditas originales, pero los precios, más o menos como aquí, y cosas tan esotéricas, como para que me entrasen ganas de quemar la Visa por completo, tampoco vi. Hay que reconocer que los libros son bastante más baratos que en España (el último Pratchett, Interesting Times, me salió por unas 900 pesetas en edición rústica), pero están en inglés, por supuesto. Algo muy parecido me ocurrió con mi visita al Orc's Nest o a un gigantesco centro Virgin, con una sección de rol que tumbaba de espaldas. Observé que los juegos y sus suplementos estaban muy ordenaditos por temas y títulos, pero eso es todo. Encontré un par de clásicos que andaba buscando desde hace tiempo (Tales of The Floating Vagabond, de Avalon Hill, y la tercera edición de Macho Women With Guns), pero eso fue todo. Magic había, «of course», pero sólo un par de cajas de «boosters» entre una auténtica miríada de juegos de cartas de todo tipo, algunos tan extravagantes

como para producirte pesadillas durante un año entero. Y esto, en la capital. En mi periplo pasé por la ciudad de Bath, y allí descubrí la única «papelería-juguetería-objetos-de-regalo-y-JdR» que había. En honor a la verdad hay que decir que Guinea Hobbies o Central de Jocs, ejemplificando de nuevo, están mucho más surtidas que aquel lugar. Sin discusión.

Algunas impresiones subjetivas extraídas a raíz de lo que vi: TSR arrasa sin contemplaciones en todas partes, y la fantasía medieval es la reina del mambo; notable auge de Cyberpunk y juegos similares; enorme interés despertado por Dragon Dice; gran presencia de prozines y fanzines sobre rol de gran calidad. Muy aleccionador, en serio.

No faltará quien me replique diciendo: «Claro, tú has vivido toda tu vida en Barcelona, tienes acceso a un montón de cosas que los demás no veremos ni en pintura, y por eso dices que no estás impresionado.» Mirad, mientras exista la buena publicidad, la venta por correo, el servicio contra reembolso, las tiendas profesionales y las tarjetas de crédito, eso no se puede decir. Puede que por el camino pierdas parte de la liturgia que supone ir al comercio especializado a «ver las últimas novedades y a pegar la hebra con la peña», pero lo demás sigue estando ahí. En España tenemos muy buenos editores e importadores, nos llega el Advance Comics y tenemos revistas, prozines y fanzines que a veces no apreciamos en toda su medida. Y una afición a la que habría que levantarle un monumento, si he de hacer caso a mi experiencia en GEN CON, Dias de Joc y jornadas varias. Os concedo que yo puedo tener más «horas de vuelo», pero juro sobre el Necronomicon que todo lo dicho es cierto. Vosotros mismos.

—Francisco José Campo

*ESTACA AGUZADA, MAZO,
CRUZ, RISTRA DE AJÓS, AGÜA
BENDITA Y...*



*¡ESTAS SON LAS MEJORES
ARMAS PARA LUCHAR
CONTRA LOS VAMPIROS!*

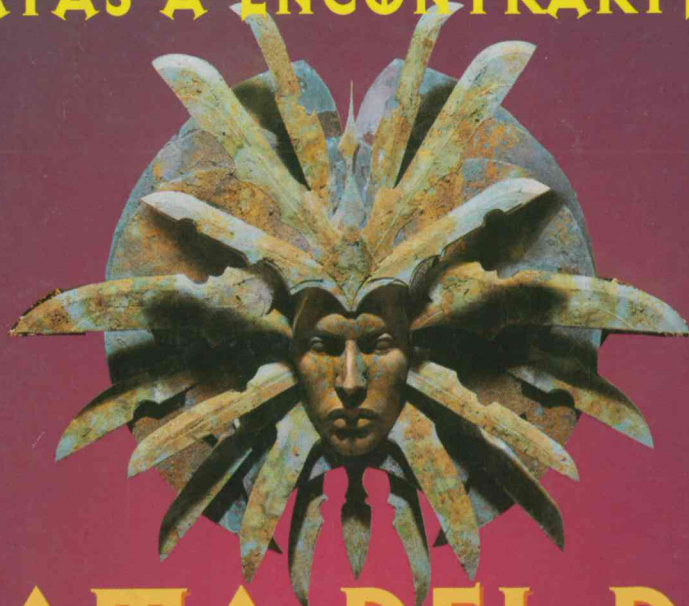


Guía Van Richten de los vampiros



VIAJERO...

SI VAS A SIGIL, TEN CUIDADO
NO VAYAS A ENCONTRARTE CON...



LA DAMA DEL DOLOR

Y, PARA EVITARLO, POSIBLEMENTE LO
MEJOR SEA QUE ESTUDIES
A CONCIENCIA LAS
INFORMACIONES DEL

EPITOME DE CAMPAÑA



PLANESCAPE

